A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

X. évfolyam, 10. szám, 1999. október

VALAMI A SZEMNEK:

GP500

PRINCE OF PERSIA 3D

SOUL REAVER

VALAMI AZ AGYNAK:

PANZER GENERAL 3D

FIGHTING STEEL

EASTERN FRONT II

CIV 2: TEST OF TIME

...ÉS VALAMI FREDDIE KRUEGERNEK:

SHADOWMAN

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉL

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash | Komodo Moe | Jet Pack Crash

Coco Bandicoot | Dr. Neo Cortex | Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash | Dingo Dile | High Flying Crash

Dr. N. Gin | Wave Rider Coco | Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor | Viper King

Mandarin Spawn | Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart | The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord | Duke Nukem | Octabrain

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake | Revolver Ocelot | Psycho Mantis

Solid Snake | Meryl Silverburgh | Sniper Wolf | Vulcan Raven | Ninja

TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama | Nina Williams | Paul Phoenix | Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima | True Ogre | Evil Jin Kazama | Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB

Major | Athene | Iron Maiden | Tank

...MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

Mario Kart 64
3999: FT/DB

Bowser — Yoshi

Mario

Zelda – Ocarina of Time
4999: FT/DB

Zelda Collectible Action Figures

Link — Ganon

Austin Powers
3999: FT/DB

Fat Bastard

Austin Powers — Dr. Evil — Austin Powers — Felicity Shagwell

Star Wars Episode I
2999: FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES

1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queu Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

Spawn
3999: FT/DB

Curse of The Spawn 2 — Zeus — Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith — Medusa — Raenius

Tomb Raider

Lara & Motorbike 3999,-

Lara & Tiger 3999,-

Jungle Outfit 5999,-

Wetsuit 5999,-

Resident Evil 2
3999: FT/DB

Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy

William Birkin & Sherry

Ami a képes listánkból kimaradt...

Mortal Kombat Trilogy 1999: FT/DB

The X-Files 3999: FT/DB

Marvel vs. Capcom 4999: FT/DB

Virus 2999: FT/DB

Carnage Collection 2999: FT/DB

Dinoszauruszok

Aliens 2999: FT/DB

Wild Wild West 3999: FT/DB

tartalom

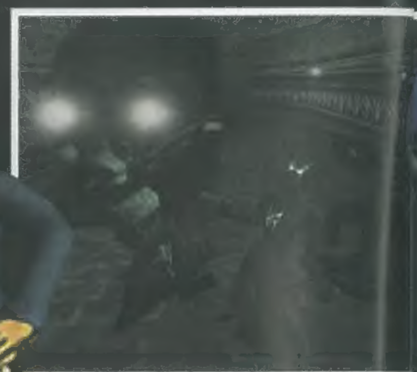
X. ÉVFOLYAM, 10. SZÁM, 1999. OKTÓBER

















10 Horrorshow!

A számítógépes borzongás kedvelői most két kört is futhatnak kedvenc pályájukon, bár a Shadowman vs. Soul Reaver mérkőzésnek az előbbi a favoritja.

ivilizációk hajnala

van a könyvespolc jobbnál-
tánzatokkal. Erre az ere-
uszáj volt kiterjednie, és
it a sci-fi és a fantasy



Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kbyte@576.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft)
1389 Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Vészhelyzet! Nem, nem, rosszul gondoljátok, ha arra gondoltok, hogy Ross doktor és emberszabású emberszabászainak népes kompániájának újabb kalandjai következnek – a segélykiáltás csak annak szólt, hogy T.J. elrabolta a Panzer General 3D-met és teljes illegalitásba vonult vele. Szóval T.J. WANTED! (Ha valaki látná esetleg, akkor legyen szíves leadni az 576 Kbyte szerkesztőségében szerény tisztelet- vagy vérdíj fejében. Élve vagy halva, az tulajdonképpen mindegy – de mindenképpen a játékommal együtt!) Ez a gaz manőver persze nem jelentette azt, hogy nem tudtunk volna mivel játszani ebben a hónapban, hiszen két pszichothrillerbe hajló Tomb Raider-utánzat mellett egy rakásnyi remek stratégia is beüzemelésre került. Kettő ráadásul a nosztalgiahullám jegyében: a Civ2-nek új kabátot és új zsebeket varrtak a Microprose-nál, a Cutthroats nevű kalózszoftver pedig szinte megegyezik a nyilván mindenkiben roppant kellemes emlékeket ébresztő Pirates! nevű legendával. Hosszú és álmatlan őszi éjszakákra készüljetek... Apropó! Tídadidampadidam! Szolgálati közlemény következik: szerkesztőségünk e-mail címei októbertől megváltoztak (ld. feljebb, az impresszumban). Ennyi elég is lesz elöljáróban, ugorjunk fejest a játékok e hóra rendelt tengerébe!

APRÓSÁG

■ Elég nagy divat mostanság a sikeresebb számítógépes játékok megfilmesítése, de a Columbia új szerzeménye azért elég megdöbbentő: ők ugyanis a Xatrix Redneck Rampage című játékából óhajtanak filmet gyártani. Leonard és Bubba tehát nemsokára a filmvásznon is folytatja alkoholgőzös ámokfutását az USA Arkansas államában leszállt UFO-kra vadászva. A film 2001-re várható, addig meg esetleg reménykedhetünk, hogy a Xatrix új játékát, a Kingpint meg Quentin Tarantino akarja majd celluloidra vinni.

■ Nyilván senkinek sem kell Douglas Adams "Galaxis Útikalauz stopposoknak" c. kis ötrészes "trilógiáját" bemutatni. Adams és Digital Village nevű fejlesztőcége a Starship Titanic után most egy 3D akció/kalandjátékon dolgozik, amely az Útikalauzon alapul, és a játékos Arthur Dentet kíséri végig az Univerzumban tett kis körutazásán. A megjelenés 2000 végére várható. Csak semmi pánik!

■ Tovább erősítgeti magát az Activision. Legutóbb egy igazán nagy halat sikerült elcsaklizna magának. Peter Molyneux (a Populous, a Dungeon Keeper és még sok súlyos bűntény elkövetője) a Lionhead következő két játékának kiadására velük szerződött le. A játékok címe még nem ismert, de a Black and White-ból kiindulva nyilván Ballentines és Jack Daniels lesz.

■ Ha már a Dungeon Keepernél tartottunk: a 2. rész szerzőgárdája némi kiegészítőkön munkálkodik a játékhoz: készül többek között jónéhány új szint, új szörnyekkel, továbbá egy játékszerkesztő is. Az elképzelés nem egy mission disk – a cuccok ugyanúgy ingyenesen letölthetők a Bullfrog site-járól, mint az előző új pálya.

WARCRAFT III



Talán nem szükséges különösebb kommentár a fentebb éktelenkedő címhez. Ki ne ismerné az előző kettőt, amelyek életet adtak egy új játékstílusnak – mégha ezt a bizonyos stílust szinte kizárólag Command&Conquer-klónként emlegetik. A frankó kis márkanevet már próbálták tovább vinni, de a grafikus kalandjátéknak induló Warcraft Adventures mintegy milliónyi dollár elköltése után a fiók aljába került – annak ellenére, hogy a rajongók zajos tüntetést rendeztek mellette az Interneten. A Blizzardnál szemlátomást még mindig nem bírnak magukkal: ha valaki ugyanis azt hiszi, hogy a trilógia harmadik része is a real time stratégiák népes táborát hivatott majd egykoron gazdagítani, az mélyen téved. A szerzők ugyanis az új alkotást a frappáns "szerepjátszó stratégiai játék" néven emlegetik, ahol sokkal nagyobb szerepet kap a hősökkel történő kalandozás vagy az NPC-kkel való eszmecsere, mint mondjuk a nyersanyagok bányászata vagy a hatalmas csapásmérő seregek kiépítése. A történetben



összesen hat faj szerepel. Az első kettő természetesen már ismerős lehet az elődökből, bár az némileg meglepő, hogy az orkok és emberek nem igazán egymást próbálják elverni, sokkal inkább a földjükre támadó démonok hordáit. A másik három faj egyelőre még titok, az viszont biztos, hogy mindegyiket tudjuk majd irányítani. Hogy azért RTS-fanok se lázadjanak fel, lesznek azért csapatok, amelyek három kategóriára oszlanak: az elsőbe tartoznak a teljesen mezei csapatok, amelyek azért fajtájuktól függően egy-egy speciális tulajdonsággal fognak bírni; a másodikba a hőscsapatok (amelyek a mezeieket parancsnokolják); a harmadikba pedig a legfontosabb szereplők, a hősök. Utóbbiakból minden oldalnak maximum 6-6 lehet, és pontosan azt csinálják, mint amit a hősök szoktak a frantasy játékokban: tapasztalatot gyűjtenek, szintet ugranak és különleges skillekre tesznek szert. A játékos otthonában lesz építkezés is (mintegy harmincféle épülettel), továbbá lesz egy fejlődési fa is. A világban a hősökkel ide-oda kalandozva nemcsak csapatokat toborozhatunk, nemcsak mágikus tárgyakkal szerelhetjük fel a hőseinket, hanem a hagyományos kutatás mellett az NPC-ktől (vagy akár egy-egy kaland során) új technikákra tehetünk szert. A legmeglepőbb azonnal mindenképpen a látvány lesz, a játékhoz ugyanis egy saját 3D engine-t írtak (bár szoftver renderes üzemmódban is menni fog). A játéknak még nincs várható megjelenési időpontja (egy Blizzard-játéknál egy ilyen dátum egyébként is erős fenntartásokkal kezelendő), de ha további részletek szivárognának ki róla, még mindenképpen visszatérünk rá.

B-17

Manapság, amikor minden PC-ben már muszáj ott mosolyognia egy 3D-kártyának, nem különösebben nagy csoda, ha valaki repülőgépszimulátort gyárt. Teli van velük polc, gyakorlatilag a II. világháború összes gépét újra és újra berepülhettük az utóbbi időben. Az már érdekesebb próbálkozás, amikor nem egy vadászgép, hanem egy nehézbombázó a játék főszereplője. A Microprose új játékában ugyanis – többek között – egy B-17 Repülő Erőd fedélzetén találjuk magunkat és az amerikai légierő 8. légi hadseregének kötelékében indulunk a fritzek szétbombázására. (Ha valakinek hiányérzete támadna, az természetesen repülhet Mustang, Thunderbolt vagy Lightning vadászgépeken kíséretet, vagy védelmezheti Bf-109, FW-190, Me-262 vagy akár



Me-163 szárnyakon a német légteret.) A B-17 tízfős legénységéből bárkinek a szerepkörébe beugorhatunk a géppuskásoktól kezdve a pilótáig és a bombázótisztig, és ami külön móka, nemcsak szimulátor hanem stratégiai feladatok is várnak bennünket: a 26 történelmi hadjárat bevetésein mi választjuk ki a célpontot, mi választjuk ki a bevetett gépek számát és összetételét, és –



mielőtt elnavigálnánk a lebombázandó célig – még egy nagyon fontos dolgot: a gép orrát díszítő festést. Első nekifutásra igencsak izgalmasnak hangzik az ügy – további konzekvenciák majd a november közepén esedékes startnál kerülnek levonásra.

ATLANTIS II

A Cryo játékprogramjai tulajdonképpen rendszerint nem jelentenek különösebben nagy újdonságot, hiszen már évek óta túlnyomórészt kedvenc stílusukat követik: 3D renderelt kalandjátékokat gyártanak, amelyben a játékos teljes panorámanézetet kap a játéktérről. Témának is leggyakrabban valami mitológiai dolgot választanak, és nem lesz ez másképpen az egyik legnagyobb sikerük, az Atlantis II részében. Ebben egy atlantiszi hőst alakítunk, aki különféle távoli helyekre (szám szerint ötre: Yucatánba, Tibetbe, Írországba, Kínába és Shambalába) utazik. Az utazása során különféle érdekes figurákkal találkozik (körülbelül 60 lesz belőlük), illetve 18 rejtélyt kell megoldania. A látvány rendszerint mindig kellemes volt a Cryo-játékokban, és erre most még rá is tesznek egy lapáttal: kedvenc grafikus engine-ük ugyanis már 800*600-as felbontásban tárja a játékos elé a full 3D környezetet, továbbá a szereplők egyéni mimikával rendelkeznek és természetesen a szinkronnal összhangban beszélnek. A megjelenés az év utolsó negyedében várható.



SWAT 3

A kommandós játékok terén mostanában, majdnem akkora a verseny, mint mondjuk a Quake és társai mezőnyében: ha egy játékkiadó egyáltalán felvesz a repertoárjába akciójátékot, akkor biztosak lehetünk hogy hamarosan szuperemberek kis csoportja is feltűnik közöttük – legyenek azok a szuperemberek a törvény védelmezői vagy éppen hidegvérű gyilkosok. A Sierra készülő játékában az előbbiek közé fogunk tartozni, márcsak azért is, mert kedvelt témájuk a los angelesi rendőrség különleges akciócsoportja kalandjainak számítógépes játékra való átültetése. Csináltak már belőlük lövöldözős akciójátékot, a második részben izometrikus nézetű real time stratégiaszerűséget – a mostani verzió leginkább a Hidden & Dangeroust, vagy még inkább: a Rainbow Sixet idézi. A játékban egy ötfős SWAT-kommandó parancsnokaként ténykedünk, és a két gyakorló küldetés mellett 18 éles bevetésre vezetjük csapatunkat. A csapatot irányíthatjuk alles zusammen, de szükség szerint kétfős osztagokra vagy egyénekre is oszthatjuk. Az embereinknek megadhatunk egy követendő viselkedésformát (lopakodótól Ramboig), továbbá egy nagy



kalap parancs is rendelkezésre áll, amellyel például arra utasíthatjuk őket, hogy fedezzenek bennünket vagy például betörjenek egy ajtót. Minden kommandós rendelkezik egy elsődleges lőfegyverrel, továbbá másodlagos kegytárgyakkal (bilincs, gázgránát, ilyesmi). Vérszomjasabb hajlamúak nem fognak örülni, de a Rainbow Sixhez képest nagy eltérés, hogy a SWAT tagjai rendőrök – az alapvető cél nem a teljes lélekszám likvidálása, inkább elfogása (így például a lőfegyverekbe akár gumilövedék is kerülhet). A játék a harmadik részre teljes 3D-be került, amelyben hatalmas figurák mozognak a dinamikusan megvilágított, tükröződő felületek előtt – az élethűségre talán valamelyes garancia lehet, hogy az igazi SWAT tagjai nemcsak a fegyverek és az eljárások kapcsán látták el tanácsaikkal a szerzőket, hanem motion captured technológiával róluk készültek a játékosok mozgásai is. Várható megjelenés novemberben.



NEVERWINTER NIGHTS

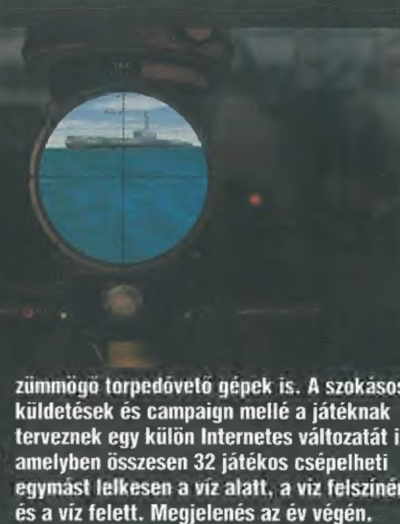
Mivel a Diablo csillaga még mindig fényesen ragyog, lassan már nem is múlhat el úgy hónap, hogy be ne essen az ablakon némi hírmorzsa egy-két(száz) fejlesztés alatt álló "real time szerepjátékról". Mostani alanyunk több okból is igen figyelemre méltó. Kezdjük mondjuk a fejlesztővel és a környezettel: az elsőt Bioware-nek hívják, a másodikat pedig Omen 3D engine-nek. Mint ahogy a Baldur's Gate-ben illetve a hamarosan megjelenő Planescape Tormentben is láthattuk, ez egy igencsak ígéretes párosítás! A következő említésre váró név a TSR Hobbies, a Dungeons&Dragons licenc tulajdonosa. Több nevet nem említünk, inkább rátérünk a lényegre. Mint ahogy a Bioware-nél büszkén állítják, a Neverwinter Nights lesz a legelső játék, ami a D&D új, immáron harmadszor módosított szabályzatán alapul. (Ezzel ugyan beljebb nem vagyunk, ugyanis mivel jövő nyáron jelenik meg az első új szabálykönyv, semmit nem lehet tudni róla – de hátha valakit ez boldoggá tesz.) A tények mindössze annyit mondanak, hogy a játékban körülbelül 200 fajta szörny és ugyanennyi varázslat várható, a történet színhelye a Forgotten Realms jól ismert világa, és a single player játékosnak körülbelül 60-100 órányi tiszta játékidőt ígérnek a szerzők. A meglepetések a multiplayer-játékosoknál kezdenek el igazán begyűrűzni, a játékot ugyanis elsősorban erre készítették. Nem is feltétlenül arra, hogy a világ két végén lévő emberke kellemes perceket töltsön egymás békává változtatásával – a legérdekesebb az egészben a játékba épített Solstice Toolset, amelynek segítségével saját világokat hozhat létre, benépesítve őket szörnyekkel, kincsekkel, kastélyokkal, NPC-kkel és egyéb fantasy-kulisszákkal, ahol is saját kalandokat találhat ki (nyilván a többi játékos legnagyobb örömére) – ráadásul a világot bármikor szabadon módosíthatja real time-ban. A dolog tehát úgy fest, hogy a játékkal minden játékos egyből igazi dungeon masterré válhat, ráadásul olyan helyen, ahol az összes többi játékos is az! Az elképzelés arra mutat, hogy az egésszel egy önmagát gerjesztő univerzum keletkezik, amely a játékosok számának függvényében gyakorlatilag végtelen. Ha ez bekövetkezik, akkor nem tudni, hogy a Baldur's Gate 2-t kinek fogja eladni a Bioware – de hogy a Neverwinter Nightsot el fogja, az biztos. Kár, hogy várni kell vele a jövő év második feléig.





SILENT HUNTER 2

Úgy látszik, az SSI-nál mostanában rámentek egy kicsit a nedves elemre: még alig úsztak ki a nyílt tengerre a csatahajók a Fighting Steelben, máris megint valami hasonló dologban forgatják a fejüket – csak most nem a felszínen, hanem egy szinttel lejjebb. Mint a cím és a sorszám is mutatja, elérkezettnek látták ugyanis az időt, régi nagysikerű játékuk modernizálására, amelyben egy tengeralattjáró parancsnoki hídján találja magát a játékos. Az időpont a II. világháború, és a helyszín az Atlanti-óceán, ahol a német U-Boatok farkasfalkái lelkesen vetik magukat a szállítóhajók konvojaira – és némileg kevesebb lelkesedéssel veszik tudomásul, hogy nemcsak virgonc rombolók hajigálják őket mindenféle durrogó eszközzel, hanem a levegőben dühösen zümmögő torpedóvető gépek is. A szokásos küldetések és campaign mellé a játéknak terveznek egy külön Internetes változatát is, amelyben összesen 32 játékos csépelheti egymást lelkesen a víz alatt, a víz felszínén és a víz felett. Megjelenés az év végén.



APRÓSÁG

■ Hamarosan tovább dúl a virtuális fantasyháború, ugyanis az Origin bejelentette, hogy – az Ultima IX után – jövőre megjelenik az Ultima Online 2 is.

■ Kretén zenék rajongóinak igen kellemes hír, hogy az Interstate'76 fantáziadús I'82 címet viselő folytatásában három még soha ki nem adott Devoszámot is hallhatnak, amelyet a roppant lökött együttes még ugyanabban az évben rögzített. A játékot az Activision egyébként november közepére ígéri.

■ Heroes of Might& Magic-megszállottak elégedetten vehetik tudomásul, hogy Armageddon's Blade címmel októberben jön a kiegészítő a HOMM3-hoz, benne többek között 2 új hősosztállyal és 12 szörnnyel.

■ A telepesek nem tepedtek rá a babérjaikra: a Blue Byte bejelentette, hogy Quest of the Amazons címmel egy új kiegészítő érkezik hozzá, továbbá már dolgoznak a negyedik részen is. Az előbbi október, míg az utóbbi a jövő év végére várható.

■ Az űrbeli telepeseknek sem kell sokáig szomorkodnia, mert Alien Crossfire címmel jön a kiegészítő Sid Meier Alpha Centaurijához új tudományokkal, titkos kutatásokkal és építményekkel, amely az ígéretek szerint majdnem a duplájára terjeszti ki az eredeti játékot. Pedig már az is bőven elég volt...

■ A 3dfx rendszerint eddig mindig két számmal nagyobb Voodoo-t mutatott be a közönségnek, mint amit az a boltokban éppen megvásárolhatott, de most önmagukhoz képest kezdenek lemaradni. A Napalm kódnevet viselő 4-es sorozat bemutatását idén őszre tervezték, de most már biztos, hogy a jövő év zenéje lesz.

GORKY 17

Igen különös dolgot vettek a fejükbe a Metropolis programozói, amikor nekiálltak az évvégi szezon egyik legkellemesebb darabjának ígérkező Gorky 17-nek. Úgy gondolták, hogy összeházasítják három játéktípus legkellemesebb tulajdonságait: a kalandjátékok izgalmait, az RPG-k karakterfejlesztéssel kapcsolatos kellemességeit és a körökre osztott stratégiai játékok taktikai vonásait. Mindehhez összeszedtek néhány olyan grafikai tálentummal megáldott figurát, akik esetleg egy Baldur's Gateben is megfeleltek volna és kitaláltak egy meglehetősen bizarr játéktörténetet is, amit nevezhetünk sci-finek vagy horrornak, de leginkább mindkettőnek.


A helyszín ősrégi átokföldje, nagyban hasonlít Budapest egyes részeire

A történet 2008-ban kezdődik, amikor a NATO hírszerzői jelentik, hogy az orosz hadsereg megsemmisítette az egyik, Gorky 17 fedőnevű ún. titkos városát. Az egykori Szovjetunió idején ezekben folytak a legtitkosabb katonai kutatások, de az aktuális orosz kormány azt állítja, hogy a vasfüggöny lehulltával kiürítették a városokat. A következő évben nemzetközi csapatok kutatják át a lerombolt várost, és egy laboratórium nyomaira bukkannak. Majd valami jóval kellemetlenebbre: elképesztő mutánsok támadnak rájuk, amelyek egyes részei emberiek, a többiek pedig mintha valamilyen állattól vagy robottól származnának. A média felkapja a hírt, és a NATO nem tehet mást, mint hermetikusan elzárja a várost a külvilágtól, és egy három főből álló akciócsoportot küld a helyszínre a helyzet tisztázása végett.


Az oroszoknak szemlátomást sikerült kifejleszteniük a nyolcadik utast



Az imádkozó sáska a neve ellenére sem kedveli felebarátait

Így kezdődik a történet, amelynek kaland szálán végighaladva ki kell derítenünk, hogy mi folyik a Gorky 17-ben és mi áll az események hátterében. A cselekmény kifejlesztésénél elsődleges eszközeink a kalandjátékok szokásos arzenáljából kerülnek ki: tárgyakat találunk/használunk, rejtvényeket oldunk meg és főleg: a többtucatnyi NPC-vel beszélgetve megpróbálunk minél több információhoz jutni. Mivel "egynehány" különös kreatúra nem nézi különösebben jó szemmel ténykedésünket, utunk során rendszeresen nézeteltérésbe keveredünk. Ilyenkor lép be a képbe a stratégiai és az RPG-rész: a körökre osztott küzdelemben a győzelem záloga, hogy a leghatékonyabb támadást hajtsuk végre, amely természetesen annak a függvénye, hogy milyen fejlettek a karaktereink. Hogy a három játékstílust, hogyan illesztették egymásba, azt jól szemlélteti az alábbi példa. Egy csatában péppé verjük az egyik szörnyet, aki megadja magát és kétségbeesetten könyörög az életéért. Cserébe azt ígéri, hogy leleplezi a lázadók egyik csatornában elrejtett lőszerraktárát. Bizonyságképpen odaadja nekünk a kulcsát is. Amikor elfogadjuk és követjük, csapdába vezet bennünket, ahol négy óriási szörny támad ránk minden oldalról...

Mint a képek is mutatják, a grafikai megjelenés is elég kellemesnek ígérkezik. A zoomolható kamera fix nézőpontból mutatja a terepet, de van annyira intelligens, hogy szükség szerint (a játékos például belépett egy épületbe vagy esetleg harc tört ki) a legjobb szögbe váltson. . Ennek minden egyes helyszíne egy-egy önálló, előre renderelt 2D háttér, amelyen a 3D figurák mozognak. A szereplők animációjához a csontváz-módszert választották, ami meglehetősen memóriatakarékos megoldás, az így megtakarított helyett viszont megtölthették animációs fázisokkal, hogy minél finomabb legyen a mozgás látványának minősége. A figurák által vetett árnyékokat a valós idejű megvilágítás szolgáltatja, melynek köszönhetően több fényforrás esetén egy-egy figura vagy 3D objektum akár több árnyékot is vethet egyszerre. Igen érdekes effekt a "3D" időjárás is, amely a Robo Rumble című játékukban látott módszer erőteljesen továbbfejlesztett változata. (Akinek még nem ment volna teljesen az idegeire a 3D, annak megsúgnánk, hogy természetesen a hanghatások is azok.)


Lovagterem, kissé oda nem illő lakókkal


A harcot persze nem csak a sérüléseket jelző repülő számok jelzik

Az ígéretek és a screenshotok tehát igen kellemesnek tűnnek (sőt, jobbára valóra is válnak, a demo ugyanis már körberepülte az internetet), ráadásul van egy külön jó hír is a játék kapcsán: a Topware magyarországi disztribútorának információja szerint nemcsak magyar nyelvű kézikönyvvel, hanem teljesen magyar nyelven lesz kapható a hazai boltokban.

Gorky 17

FEJLESZTŐ: Metropolis
KIADÓ: Topware
WEBSITE: www.gorky17.com
MEGJELENÉS: '99. november

STAR TREK-LÖKET


Star Trek: Voyager – Elite Force

Azzal a megállapítással talán senki nem fog vitába szállni, hogy a számítógépes játékok között a legnépszerűbb univerzum a Star Wars. A dobogó harmadik fokától és lefelé már lehet vitatkozni (bár ott már minek?), de az is vitán felül áll, hogy az ezüstérmet a Star Trek kapná – sőt, ha a játékok számát nézzük, akkor talán még ennél előkelőbb helyezést is sikerülne elcsipnie. A Paramount filmtársaság talán maga sem hitte volna, hogy milyen sikersorozat vár rájuk, amikor 1966-ban útjára indították a filmet, ami az elmúlt 33 évben egy virgonc rákos daganat sebességével kezdett elburjánzani – és ez a folyamat a mai napokban nemhogy lassult volna, de mintha még rátettek volna egy lapáttal. Az eredeti óta három további önálló sorozat is született (Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine és Star Trek: Voyager), amelyek részei most már lassan elérik a 100-as álomhatárt. Emellett az egyszeri Star Trek-rajongó még kapott 9 egész estét betöltő mozifilmet is, ha esetleg hiányérzete támadt volna.

Egy ilyen tuti név licencére természetesen a számítógépes játékipar óriásiai is éhes cápaként rontottak rá. Természetesen a Paramount licencjogaival sáfárkodó Viacom legnagyobb örömére, amely sajátos üzletpolitikával hol ennek, hol annak a kiadónak adott korlátozott jogokat valamelyik sorozatra vagy nagyfilmre, ami azt idézte elő, hogy gyakorlatilag már nincs is olyan jelentősebb kiadó, aki ne adott volna ki ilyen-olyan minőségű Star Trek-játékot. A helyzet mostanában azonban tisztázódni fog, a Viacom ugyanis tavaly egy exkluzív szerződéssel az Activisionra ruházta a Star Trek teljes számítógépes jogait (hogy mennyi időre, az más kérdés), így 2000-től csak az ő kiadásukban jelenhet meg Star Trek-játék. Az Activision maga is egyből három játékot tervez egyszerre, és a még le nem ketyegett licencekből kifolyólag is várható néhány apróság. Az tehát már most biztos, hogy a jövőben is kedvenc játékai tengerében lubickolhat minden Star Trek-rajongó.

Az időrendi sorrendre fittyet hányva, kezdjük ST-körutazásunkat az Activision ST: Voyager-sorozatának első várható darabjával, ami az Elite Force alcímet viseli. A játékot egy igen jól hangzó nevű brigád fejleszt: az a Raven, akiknek többek között a Hexen 2-t is köszönhettük volt. A névből már lehet következtetni arra, hogy az akciójátékok kedvelőinek fog tőle felcsillanni a szemük, ha másért nem hát azért, mert a látványért a Raven kedvenc "munkaeszköze" a Quake-motor lesz a felelős (abból is a Q3: Arenaé.) A játékos ebben nem a parancsnokok szerepében találja magát, hanem egy elit kommandóegység zászlósaként ténykedik. Az egységnek természetesen az a feladata, hogy a maga kis eszközeivel megoldja azokat a problémás helyzeteket, amellyel a Voyager űrhajó küldetései során szembekerül. Az eszközök természetesen a sorozatban látott cuccok, és fegyverekből várhatóan nyolc darab lesz a játékban, ami a Voyager fedélzetén kezdődik, de lesznek klingon és borg hajókon zajló küldetések is. A tűzerő természetesen fontos momentum egy FPS-ben, de lévén egységről szó, néha jobb eredményeket hozhat, ha nem tesszük ki veszteségeknek a csapat tagjait, azaz a lopakodó stílust is muszáj lesz használni. Nyilván a konkurens Half-Life-ból származó ötlet, hogy a kommandó többi tagjával is tudunk majd kommunikálni, illetve talán lesz egy olyan lehetőség is, hogy szöveges parancsokat is elfogadnak. A Q3-motorból már nyilvánvaló lehet, hogy az Elite Force a jövő zenéje: megjelenése a jövő év őszén várható.


Star Trek: Voyager – Elite Force

Sokféle Star Trek-játék látott már napvilágot a flippertől kezdve a szimulátorig, de igazi 3D akció/kalandjátékot még nem igazán láthattunk Belőlük. Ezen a tarthatatlan állapoton próbál segíteni a Star Trek: The Hidden Evil, amelyen a Star Trek-ügyekben már járatos Presto Studios (ld. ST: The 25th Anniversary) munkálkodik. A történet a Next Generation világon alapul, és tulajdonképpen az utolsó mozifilm, a nálunk is bemutatott Insurrection eseményeinek a folytatása. A történetben egy az Akadémiáról frissen kikerült fiatal tiszt, Sovok zászlós szerepét fogjuk alakítani. Az első feladata az, hogy segítsen Picard kapitányéknak a Ba 'ku bolygón talált idegen romokat felderíteni. A felszerelés a phaserből, tricorderből és a kommunikátorból. Az utóbbival tartjuk majd a kapcsolatot Picarddal: a tulajdonképpen összefüggő történet tíz küldetésre tagolható, és minden egyes feladat előtt részletes eligazítást kapunk a feladatokról. A játékmenet leginkább a Resident Evil-féle játékok stílusát fogja követni: egyrészt végezzük a kalandozók szokásos dolgait (felfedezzük a terepet, tárgyakat gyűjtünk és használunk, valamint a többi szereplővel kommunikálunk), másrészt bővenakad olyan helyzet, amikor a phaserrel lövöldözve kell rendet raknunk a ránk vagy akár a békés bolygólakókra támadó különféle lények között. A megjelenítést egy vegyes 2D/3D megoldásokra épülő grafikai engine támogatja : a helyszínek háttere előre renderelt 2D, amelyeken poligonokból álló 3D szereplők mozognak. A játék tehát támogatja majd a 3D-kártyákat, de szoftver renderrel is elketyeg egy P200-as gépen.



Star Trek: The Hidden Evil

A harmadik Activisionös-ST-játékra a Freespace és az űrhajó szimulátorok kedvelői fognak epedő pillantásokat vetni, a Next Generationre épülő Star Trek: Armada ugyanis ebbe a kategóriába tartozik, és egyaránt irányíthatjuk benne a Szövetséget, a klingonokat, a romulánokat és a borgokat is, és attól függően változik a feladat, hogy melyik éppen fajt is irányítjuk. Megépíthetjük és harcba vezethetjük a különböző fajok 30-nál is több űrhajóját, amelyek között megtalálható a teherhajótól és az építőhajoktól kezdve a fotontorpedókkal felszerelt cirkálókig és csatahajókig sgy rakás ST-hajó, köztük természetesen az Enterprise is. A hadműveleteken kívül űrállomásokat építhetünk, továbbá új kiegészítő felszereléseket is kutathatunk. A laza történet köré épülő 26 küldetés egyikében-másikában akár harminc hajóból álló flotta is tartozhat a parancsnokságunk alá. A játék gépeinek modellezéséhez a készítők ugyanazokat a modelleket használták, mint a filmtrükkökhöz, így tehát gyakorlatilag teljes "élethűség" várható (azt persze nyilván mondani sem kell, hogy ehhez viszont kell 3D-kártya), mint ahogy az átkötő videókban is csupa ismerős alak jelenik meg.

Az Interplay hamarosan megjelenő Klingon Academy és a Starfleet Command című művei mellett a Star Trek-univerzum tehát ezzel a három eltérő kategóriájú Activision játékkal bővül, bár kötve hiszem, hogy itt abba is hagynák. Az idő pedig majd valószínüleg eldönti, hogy jót tett-e a Star Trek-játékoknak, hogy egyetlen kézbe kerültek a számítógépes licencjogok.


Star Trek: Armada



Star Trek: Armada

PANZER GENERAL ASSAULT

ÚJJÁSZÜLETÉS

"Hát már semmi se szent???" – efféle ingerült gondolatok motoszkáltak a fejemben, mikor először megpillantottam a Panzer General harmadik részét. Már a program neve is baljós dolgokat sugallt: Panzer General 3D Assault. (Hangsúly a "3D"-n.) No, nem mintha olyan borzasztóak lettek volna a kiszivárgott screenshotok, csak épp ehhez a műfajhoz (értsd: tili-toli, körökre osztott stratégia) kevéssé illik a teljes 3D-s megjelenítés. Legalábbis szerintem. Először, s mindenek fölött, nehezen átláthatóvá teszi a csatateret, ami egy vérbeli stratégiai játéknál nem kifejezett előny. Emellett semmi olyan pluszt nem tesz hozzá a program hangulatához, mely indokolná a megnövekedett gépigényt – tehát jogosnak tűnt a megérzés, hogy az SSI galád módon beállt a sorba, s az egyre egészségtelenebb méreteket öltő 3D-mizériát meglovagolva óhajt új híveket szerezni a Panzer-sorozatnak. Üzletpolitikának ugyan nem rossz, ám az én konzervatív szívemnek felért egy tőrdöféssel.

Ennyi fanyalgás után úgy tűnhet, hogy a PG3DA-t (ej, be szép cím...) a futottak még kategóriába soroltam. Mit tagadjam, az első pár percben felettébb kritikusan szemléltem azokat a fránya poligonokat: valahogy nem akart bejönni az a homályos táj és a kartondoboz-városok. Egy biztos: aki Dungeon Keeper- vagy Populous-szintű vizuális orgiára számít, az csalatkozni fog. A régi motorosokon kívül ugyanis az SSI grafikusai is ismeretlen tájakra tévedtek, s ez néhol meg is látszik művükön. Aztán lassacskán hozzászoktam e – Panzer Generalhoz méltatlan – perspektívához, s elkezdtem magát a játékot kóstolgatni. Jelentem alássan: határozottan kellemesre sikeredett.



Szervusz, Cruiser tank, én vagyok a 88 mm-es légvédelmi üteg. Ezt a támadás-dolgot tényleg komolyan gondoltad?



Hahh, mocskos ghurka, szóval bántod a szegény kis felderítőmet? Na várj csak, mindjárt befut északról az a rohamlöveg...

VAN ÚJ A NAP ALATT

Az SSI ezúttal nem csak a régi, felülnézeti perspektívával szakított, hanem az eddigi Generalok irányításával és szabályaival is. Alighanem az a cél lebegett a hiénalakú managerek szeme előtt, hogy egy egyszerűbb, a szélesebb rétegek számára vonzó rendszert csináltatnak. Példának okáért a szokásos, "pontért egységet" szisztéma végleg a süllyesztőbe került: minden ütközet előtt meghatározott számú egységet és parancsnokot pakolhatunk dicső seregünkbe. Nem tévedés: teljesen mindegy, hogy az adott csapat Panzer II-esekből, Tigrisekből vagy pedig Stukákból áll – a pontokkal együtt a számolgatás is a kukába került. Hogy ez jó avagy sem, ki-ki döntse el maga. Egyrészt nem kell az elavult egységek újrafegyverzésével túl sokat bíbelődnünk, s a sereg összeállítását is küldetésről-küldetésre, teljesen szabadon variálhatjuk. Ugyanakkor viszont a People's Generalban remekül bevált "sok lúd disznót győz" taktika már nem igazán kivitelezhető, s ezzel sok kombinációs lehetőség is kiesett. Emellett az egységekre sem kell annyira vigyázni, mint az eddigi részekben, hisz a felszabadult helyre azonnal berendelhetjük a következő csapatot. A probléma ott kezdődik, hogy minden egységből csak egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésünkre, így egy bizonyos ponton túl már csak gyengébb minőségű felszereléssel tölthetjük fel hadainkat. Ez a gyalogság illetve légvédelem esetében nem sok gondot okoz, ám a légierőnél illetve harckocsiknál igen húsbavágó probléma lehet. Franciaország és Anglia elfoglalására például csak egy, azaz egy darab Me-109-est kapunk, a többi vadászpilótánk legfeljebb Me-110-el próbálkozhat. A téma ismerőinek fölösleges is lenne bizonygatnom, hogy ez miféle problémákhoz vezethet rz a tömegesen előrajzó Spitfire-ek gyűrűjében.

Új elem, hogy minden egységhez tartozik egy parancsnok is, aki együtt fejlődik (s időnként hal) az alá rendelt egységgel. E parancsnokokat a küldetések után kapott előléptetés-pontok szétosztogatásával fejleszthetjük, az igazán kellemes dolgok úgy öt plecsnitől felfelé jönnek. Az, hogy egy jó parancsnok irányítása alatt álló egységek sokkal életképesebbek, az eddigi Generalokra is igaz volt. A PG3DA-ban azonban ez sokkal (de sokkal de sokkal) markánsabban előjön – a parancsnok személye gyakran többet számít, mint az általa irányított egység típusa. Először is a parancsnok szintjétől függ, hogy az adott csapat hány akciót hajthat végre az adott körben. Az egységeknél csak a maximális tüzelés illetve mozgás-parancsok mennyisége van megadva, ezek nemegyszer jócskán meghaladják egy kezdő parancsnok képességeit. Egy PzIV-es például egy körben akár ötször (!) is támadhat, ezután mozoghat és használhat különleges képességeket. Ez akár 7-8 akciót is jelenthet, amihez legalább ennyire tapasztalt parancsnok is kell – tehát egy-egy veterán egység valóban aranyat ér. A már emlegetett különleges képességek szintén megérnek egy misét, feltűnésük nem csak színesebbé, hanem összetettebbé és reálisabbá is tette a játékot. E különleges képességek függnek a parancsnok személyétől és az általa irányított egység típusától is, használatuk általában egy akcióba kerül. A választék finoman szólva is óriási: az orvtámadástól az álcázáson át egészen a lerohanásig van itt minden. Az eddig leírtak alapján gondolom mindenki hatalmas kedvet érez ahhoz, hogy seregét teleszórja a lehető legkeményebb parancsnokokkal – azonban ennek meg van a maga hátulütője. Ezek az úriemberek is foglalják a helyet seregünkben, egy igazán kemény parancsnok akár három (!) egységnyi helyet is elfoglal. Hát tessék, lehet kombinálni... Egységük pusztulásakor a parancsnok eltűnhet, illetve meghalhat: az előbbi esetben a következő ütközetben ismét bevethető, az utóbbihoz pedig aligha szükséges kommentár.



Dicső hadaim épp egy vidám londoni kirándulásra készülnek

HADJÁRATOK ÉS EGYSÉGEK

Ami az előbbieket illeti, ezekből igen jól el van látva a program, négy hosszú és négy rövidebb hadjárat várja a vállalkozó szellemű tábornokokat. A legérdekesebbnek ezúttal is a Franciaországból induló hadjárat ígérkezik, itt Rommel apó személyében kell a jenkiket megrendszabályozni – a végső cél ezúttal is egy vidám, washingtoni túra nyélbeütése. A hadjáratok egyébként NAGYON széles szórást mutatnak a nehézséget illetően: az olaszok elleni hadjárat például nevetségesen egyszerű, ám a Kesselring vezette csaták egyenesen rémálomba illőek. Ez utóbbiban már az első ütközet ötödik körében akkora szövetséges ellentámadás törölt képen, hogy csak néhány meglepett pislogásra futotta hadvezéri géniuszomból. Szóval kihívás, az van. Muszkák viszont nincsenek, ami azért igen nagy udvariatlanság az SSI részéről. Azt megértem, hogy az orosz szoftverpiac kevésbé jelentős, mint a germán vagy angol-szász, de azért nem kellett volna a II. világháború legvéresebb hadszínteréről teljesen elfeledkezni. Ejnye.

Az egységek egymáshoz viszonyított erőssége alaposan megváltozott a Panzer General 2 óta. Az alkotók érezhetően egy szintre szándékozták hozni a különböző fegyvernemeket, s ez többé-kevésbé sikerült is nekik. A harckocsik még mindig uralják a sík területeket, mi több, immár városi harcokban is egész jól használhatók. Amennyiben a támadás elrendelésekor egy gyalogos egység tartozkódik deli lánctalpasaink mellett, a megtámadott ellenfél (a gyalogsági támogatás miatt) nem kapja meg a terepből adódó jutalmakat. A gyalogos egységek amúgy is határozottan halandóbbak lettek, ami elsősorban a légierő és a tüzérség erősödésének tudható be. Ez utóbbiak már többször, körönként akár háromszor is képesek tüzelni – tehát nincs az a beásott gyalogos egység, mely a megfelelő támogatás nélkül akár egyetlen körre is fel bírna tartani egy erősebb támadó-éket. Ugyanakkor az állandó le és fölpakolászás rengeteg akciót elvisz, így nem árt a tüzér-parancsnokokat állandóan fejleszteni. A légvédelemre nagyjából ugyanezek igazak, akárcsak a páncéltörő lövegekre – különösen a németek számára nélkülözhetetlen e két fegyvernem. Az egységek megnövekedett hatótávja és ütőereje miatt a pontos felderítés értéke is megnőtt, e nélkül az esélytelenek nyugalmával botladozhatunk végig a városok és utak környékén beásott gyalogosok között. Általánosságban elmondható, hogy a PG3DA-ban nincs felesleges, vagy használhatatlan fegyvernem: minden egységnek megvan a maga szerepe, s egy komoly seregből egyik típus sem hiányozhat teljesen.

KORREKT DARAB

Az első pillanatok sokkjától eltekintve tökéletesen meg vagyok elégedve a PG3DA-val. A grafika ugyebár olyan, amilyen – meglehetősen szokatlan, közelről nézve nem is túl pofás, ám a célnak végső soron megfelel. Jómagam eddig tán három alkalommal váltottam perspektívát, ami szerény véleményem szerint két dologra utal: a) előzetes aggodalmaim ellenére a játéktér tökéletesen átlátható, b) tök fölösleges volt ezzel a 3D-s izével szórakozni. Az egyetlen zavaró momentum az volt, hogy a csukaszürke uniformisban feszítő német egységek hajlamosak elveszni a városban – ez London bekerítésénél például roppant idegesítő volt.

Az irányítás szintén kellemesre sikeredett, bár némely opció (például az egységek listája) igen körülményesen csalható csak elő. A főhadiszállás-képernyő kusza kavalkádja egyébként a mai napig ideges szájrángásra késztet, szívesen látnám a vétkes kisujját valamelyik SSI-brossúra mellékleteként.

A zene viszont egész egyszerűen zseniális. Ennyire hangulatos és legfőképp kellemes katonai indulókat rég hallottam, ajánlom őket minden vájtfülű figyelmébe. Tán csak a Panzerlied üde, a Halál 50 órájából megismert taktusait hiányoltam – hiába, a political correctness ismét kiütéssel győzött a korhűség felett.

Egy szó, mint száz: a PG3DA (köszönet néked, óh, clipboard!) nagyon kellemes kis játék. Illetve nem is annyira kicsi, hisz a nyolc hadjáraton felül még jópár önálló küldetés is várja a nagyérdeműt. Ezek egy része ugyan a tapasztaltabb stratégák számára semmilyen kihívást nem jelent, ám a többivel hosszú hónapokon át el lehet szórakozni. Külön dicséret illeti a játék alkotóit, amiért nem elégedtek meg a leves felmelegítésével – a parancsnokok, különleges utasítások és utánpótlás megvariálásával új ízeket is belecsempésztek e méltán legendás sorozat legújabb részébe. Hozsanna nékik.

T.J.



"Régi mániám, tankkal végigmenni Hollandián..."



Íme a főhadiszállás: Nem túl szép, de legalább áttekinthetetlen



Ez a páncéltörő löveg már tudja, hogy nem jó Stuka alatt lakni

Panzer General 3D

FEJLESZTŐ: SSI
KIADÓ: Mindscape
WEBSITE: www.ssionline.com
MEGJELENÉS: október

Ketyere

Minimum: PII-233, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: PII-300
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Szép is, jó is – de miért akartak belőle Populous3-at csinálni?

végítélet

90%

"BALJÓS ÁRNYAK"

SHADOW MAN

A kérdés örök: vajon mi vár ránk a halál után? Hát egy biztos: ha a Shadow Manben látható Halálmezsgye, akkor én még nagyon sokáig szeretnék élni... A Shadow Man egy horror játék, méghozzá nem is akármilyen. Nem is annyira a szó szerint patakokban folyó vértől, a zombiktól, és az alvilági démonoktól lúdbőrözik a játékos háta, hanem attól a leírhatatlan atmoszférától, ami az egész játékot körüllengi – főként a félelmetes hangzású zenékre, és még inkább a körültekintően kiagyalt történetre célzok. Szerintem a Tomb Raider óta nem készült ennyire eredeti és izgalmas 3D akciójáték.

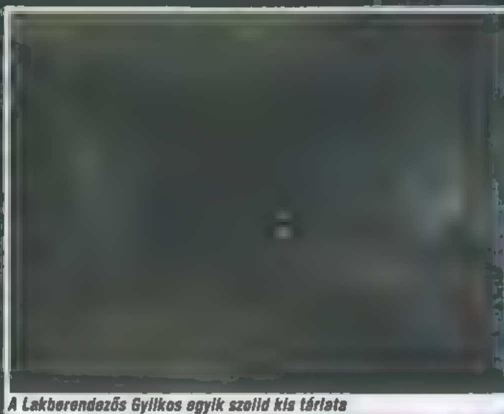
A képregény bizniszben is érdekelt Acclaim hivatásos írókra bízta a történet megformálását. A sztori először comics-formában elevenedett meg és a sorozat első hat részét dolgozták fel a játékban. A történet kicsit hasonlít a Turokhoz, már amennyiben itt is egy másik világból érkeznek a betolakodók, akikkel szemben meg kell védenünk a Földet. A másik világot ezúttal úgy hívják: Halálmezsgye. Minden lélek a Halálmezsgyére távozik, miután a Való Világban már nincs több dolga. Egyetlen kiválasztott van csupán, aki szabadon közlekedhet az élők és a holtak birodalma között: a Shadow Man. Ha leszáll az éj, a

Shadow Man halhatatlan voodoo [...]sá válik. A jelenlegi Shadow Mant Michael [...]ak hívják, az ő történetét ismerhetjük meg [...]ban.

Mint tudjuk, a világvége valamikor mostanában esedékes; már csak az kérdéses, hogy miként fog ez bekövetkezni. A Shadow Man meséje [...] természetfeletti erő hozza el az Apokalipszist, [...] már sok évvel ezelőtt megkezdte az előkészületeket. A játék indításakor a múlt századi Londonba kerülünk, pontosabban a város csatornarendszerébe. Hasfelmetsző Jack a kudarcait elemzi a rejtekhelyén: nem sikerült megtalálnia az emberi lélek kézzel fogható megtestesülését, melynek elvételével saját halhatatlanságát biztosíthatta volna. Elkeseredésében már az öngyilkosságot fontolgatja, amikor váratlanul megjelenik nála valaki. "Légió a nevem: mert sokan vagyunk" – mutatkozik be egy bibliai idézettel az ismeretlen, majd elmondja Jacknek, hogy az erő, amit keres, létezik, de csak az úgynevezett Sötét Lelkekben. Légió megkéri Jacket, csatlakozzon hozzá, és segítsen felépíteni egy menedékhelyet a túlvilágon, ahol a hozzájuk hasonló lelkek egyesíthetnék erőiket. Ennek központjában a holtak lelkei hajtanák az ördögi gépezetet, mellyel az Armageddon katonáit előállítanák. Légió szavait hallgatva Jack lelkesen átlépi a halál küszöbét...

A börtön ablakába soha nem süt be a nap,és elég nagy fejetlenség is uralkodik

Miután végignéztük a jelenetet, ugrunk időben és térben, s immár napjainkban járunk, egy New Orleansi háztömb egyik szegényes lakásában. Mama Nettie – a voodoo papnő, aki az Árnyak Maszkját Mike mellére operálta – egy különös álmot lát. A prófetikus látomás szerint az Apokalipszist öt sorozatgyilkos hozza el. Itt az idő, hogy Shadow Man átkeljen a túlsó oldalra, és elmenjen oda, ahová az őrült és aberrált gyilkosok lelkei távoznak. Össze kell gyűjtenie a Sötét Lelkeket, még mielőtt Légió egyesítené őket.



A Lakberendezős Gyilkos egyik szolid kis tárlata

A Sötét Lelkek (kivéve azt az ötöt, melyek a Való Világban szabadon garázdálkodnak) az ún. Govikba vannak bezárva. A Govik úgy néznek ki, mint holmi nyársra húzott szívek. Csakis a Shadow Man tudja felnyitni őket, s ő is csak akkor, ha birtokában van a Sötét Erőinek. Ez utóbbi azért lényeges, mert néhány Govi a Való Világban található, és amíg nappal van, addig Mike nem tud Shadow Manné változni...

SHADOW MAN KÉPESSÉGEI

A Shadow Man kitűnő példa arra, miként kell egy Tomb Raider-szerű játékot

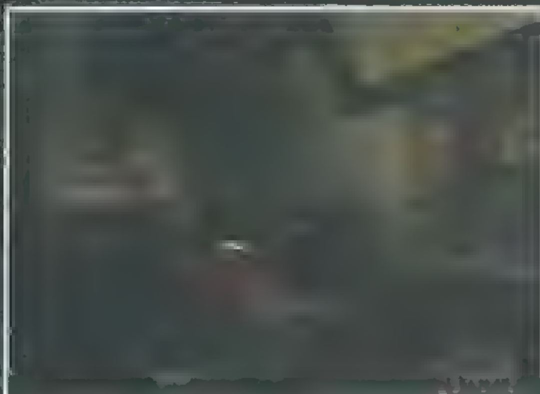
nem túl bonyolult feladatokkal izgalmassá tenni. Nincsenek "lehetetlen küldetés" szintű feladatok, melyeknél minden ugrást milliméterre pontosan ki kell számítani, s a viszonylag gyenge ellenfelek miatt a küzdelmek sem jelentenek különösebb kihívást – gyakorlatilag nem is lehet meghalni. A kulcsszó a kutatás. Óriási helyszíneket kell átfésülnünk, méghozzá nem is egyszer. A pályák nem egymás után következnek, és a felszedhető voodoo tárgyakkal és tetoválásokkal újabb helyek válnak elérhetővé. Meglepő módon a kutatás egyáltalán nem válik unalmassá. Jómagam nem voltam rest több mint 40 órát ráfordítani (ez tiszta játékidőt jelent), hogy végül megtaláljam mind a 120 Govit. A pályatervezőknek köszönhetően nehezen lehet megunni a dolgot, és még nehezebben lehet elakadni. Ha látunk egy megoldhatatlannak tűnő akadályt, nem esünk kétségbe: tudjuk, hogy oda majd később kell visszatérni. Ha például azt tapasztaljuk, hogy egy helyszínen már csak egy Govi hiányzik, és ott van egy lávafolyam, akkor nyilvánvaló, hogy oda majd akkor kell menni, amikor már tudunk a lávában úszkálni.

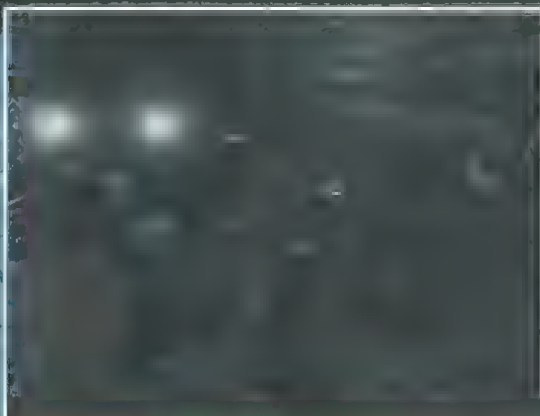
Mike mozgásszabadsága Laráéhoz hasonlítható, sőt bizonyos tekintetben még túl is tesz rajta. Ilyen például, hogy ő külön tudja használni a jobb és a bal kezét. A két kezéhez tartozik egy-egy billentyű: ezekkel válogathatunk a tárgylistán belül, illetve a kiválasztott tárgyakat ezekkel használhatjuk. Ennek köszönhetően két különböző fegyverrel is gyilkolhatunk egyszerre, s azt is megtehetjük, hogy akár mászás közben elővegyük a pisztolyunkat. Egyre kell nagyon vigyázni: ha meg akarunk kapaszkodni valahol, legalább az egyik kezünknek szabadnak kell lennie! (Ha kötélen mászunk, akkor viszont mindkét kezünkre szükség van.) Újabb remek megoldás a játékban, hogy az ellenfeleket be lehet fogni, s ilyenkor a nézet és az irányítás a célponthoz igazodik.

A fegyverhasználaton kívül Mike a mászásnál is tud valami újat: ha mászunk valahol, nemcsak fel tudjuk húzni magunkat, de el is lehet rugaszkodni. Emberünk megtámasztja magát a lábával, és ha az ugrás gombját nyomjuk, elrúgja magát a faltól.

A tennivalók amúgy elég tradicionálisak: futkosni, mászni, ugrálni, kőtömböket tologatni, kapcsolókat működtetni, ajtókat kinyitni. Az előrejutás az összegyűjtött Sötét Lelkekhez kapcsolódik. A Halálmezsgye egyes szakaszait bizonyos koporsó-ajtók kötik össze, melyeket Shadow Man sötét erejével lehet berobbantani (az előttük található "kilincseket" használva). Mike sötét erejének a növekedését egy külön skálán mutatja a program, s ennek megfelelően szintekre vannak osztályozva az ajtók. A sötét erő a begyűjtött lelkek számának arányában növekszik, magyarul: az első szint eléréséhez elég egy Govit feltörni, a többi fokozathoz viszont egyre több szükséges.

Nagyon tetszett, hogy a pályák kiépítése nem labirintus-rendszerű, aminek köszönhetően nem kell a többkilométernyi úthálózatot a fejünkben tartanunk, vagy bonyolult térképeket böngésznünk. Majdnem minden egyes mellékút vissza van hurkolva a fő útvonalhoz, s tulajdonképpen egyetlen útból áll a Halálmezsgye, melyről elágazások vezetnek az egyes helyszínekhez. Ennek az elrendezésnek köszönhetően a játékhoz mellékelt roppant egyszerű térképpel is el lehet igazodni.


Kutyát a metróba csak pórázzal és szájkosárral szabad vinni – különben Shadow Man lelövöldözi szegény négylábúakat


Lelkes fogadobizottság a túlvilági vasútállomáson – vajon hányas lábuk lehet?

UTAZÁS

A történet kezdetén a Való Világból, egy louisianai mocsaras vidékről indulunk. Bayou Paradisban található az a templom, ahol Nettie-től megkapjuk az alapvető tárgyainkat: a mindkét világban használható pisztolyunkat, és az "útlevelünket", egy Teddy macit. Hogy miért pont egy Teddy mackóval lehet utazni a világok között, az egy hosszabb történet. Mike Luke nevű kistestvérének a játékáról van szó, mely egykori tulajdonosa révén (és persze Nettie praktikáinak köszönhetően) mágikus kapoccsá vált a két világ között. A játékban egyébként nem csupán a két világ között képez átjárót: lerövidítendő a gyaloglást a több helyszínek között teleportálgathatunk vele.

A túlvilágra átlépve Mike [illegible] – halhatatlan, hiszen már halott. A játékban ez annyit jelent: a program nem számol életeket, s nincs halálozás. Ha sérülünk, akkor fogy az energiánk, ha pedig ez nullára redukálódik, az adott pályarész bejáratához kerülünk vissza. Ez a játékmenet nagyban hozzájárul az élvezhetőséghez: nem kell újra és újra likvidálnunk minden zombit, csak meg kell keresnünk, hol hagytuk abba. Igaz, az ellenségek újratermelődnek, de csak akkor, ha egy másik helyszínről térünk vissza. Amíg nem hagyjuk el az adott helyszín határait, a végtelenségig kutakodhatunk úgy, hogy akár egy teremtett lélekkel nem találkozunk. Hogy ne lépjünk át véletlenül egy más helyszínre, a nagyobb pályarészek között hidak jelzik a határt.

Az energiánk csak ritkán fog teljesen elfogyni: kis odafigyeléssel ugyanis mindig szinten tarthatjuk. Elég a mindenütt fellelhető agyagedényeket széttörni, melyekben gyakran energia rejtőzik, nem beszélve arról, hogy a porhüvelyüktől megszabadított démonok erejét is magunkba szívhatjuk. (Amikor néhány találat után összegörnyednek, azonnal le kell végezni őket, különben új erőre kapnak.) Ezen felül még arra is van mód, hogy a maximális életerőnket [illegible] ön. Cadeaux-tól [illegible] mágikus edényeket [illegible]



tenség oltárait az Élet Templomában találjuk. Áldozatot bemutatásához 100 ilyen edényre van szükség.

Az életerőnkön kívül persze fontos tényező a varázserőnk is, melyet kopenyák felvételével regenerálhatunk – ezek szintén az agyagedényekből kerülnek elő. A varázserő a voodoo varázstárgyak működtetéséhez szükséges.

A CSELEKMÉNY

A Shadow Man szerintem az egyik legjobban megszerkesztett játék. Nincsenek homályos pontok, mindvégig tisztában vagyunk vele, mit és miért teszünk. Nettie-től már a bejelentkező introban megkapjuk a Való Világból a nyomozati anyagot, melyet átlapozva betekintést nyerünk, miféle gyilkosok hozzák el a világvégét. Aztán átlépünk a holtak birodalmába, ahol egy könyvet találunk, benne egy jövendöléssel. Nekünk tulajdonképpen ezt a próféciát kell beteljesítenünk – az események és a tárgyak ismertetőinek összessége egy burkoltan megfogalmazott leírásnak felel meg. A maradék információt pedig a párbeszédekből kapjuk meg. Mike-nak két barátja is akad: a Való Világban Nettie látja el tanácsokkal, a Halálmezsgyén meg a haláltejes kígyó, Jaunty, aki a túlvilág kapuját őrzi. A végcél az, hogy eljussunk Légió [illegible], [illegible] lépjünk a Való Világ sorozatgyilkosaihoz, s elvegyük tőlük a kulcsokat az Azilum három géptermébez. Le kell állítanunk a gépezetet, s végül természetesen meg kell küzdenünk Légióval.

[illegible]

A játékban olyan helyszíneket járhatunk be, mintha valakinek egy rémálmába tennénk látogatást. A kedvencem például a "játszóház", mely koszos cellákból és vérrel átitatott műtőkből áll. Miközben barangolunk a bizarr környezetben, diszkrét muzsika szól: mintha valaki egy zenedobozt nyitott volna fel. A halk csilingelésbe időnként teli torokból belekacag valaki, s mindez a vidámság szöges ellentétben áll az időnként felharsanó, velőtrázó sikolyokkal, és egyéb borzalmas zajokkal. Az alkotók finoman, művészi módon hatnak a pszichénkra úgy a látványt, mint a zenéket tekintve. Nagyon nyomasztó például az is, amikor a londoni földalatti használaton kívüli szakaszait vizs- [illegible] Hasfelmetsző Jack utódját üldözve csatornavízben úszkálunk, veszett kutyákkal verekszünk, s közben mintha valahonnan fentről szűrődne be a zene: a Holdfény szonáta dallamait hallani.

A grafika nagyon ász. Főként akkor tűnik ki a program tudása, amikor szabadban gyalogolunk. Hihetetlen távolságban rajzolja ki a gép a tájat, amit már rögtön a játék elején megtapasztalhatunk. Legalább még egy percnyi gyalogútra van a templom, amikor már meglátjuk a távolban a tornyát – gyakorlatilag alig van ködösítés.

A helyszínek tehát állati klasszak, ráadásul nagyon jól illeszkednek a logikusan felépített sztorihoz. A sorozatgyilkosok közül három például börtönben


Ilyen bájos arcok készülnek az Azilum boszorkánykonyhálban

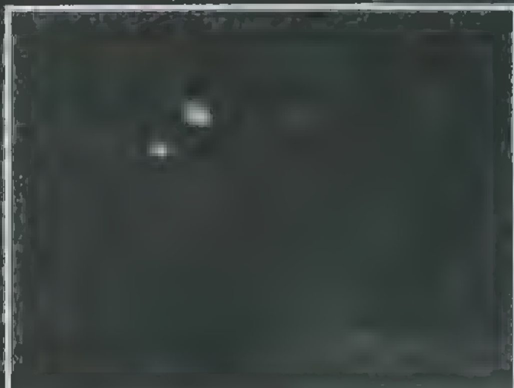
van, minek köszönhetően az egyik evilági helyszínen egy börtönlázadás zajlik. S micsoda vérfagyasztó látvány tárul ott elénk! Tudni kell, hogy a Gyilkosfej néven emlegetett eszelős gyilkos démoni erővel robbantja szét az áldozatai fejét. A látványt csak fokozza, amikor az éj beköszöntével a fejetlen rabok és őrök zombikká változnak, és puskákkal és géppisztolyokkal lövöldöznek ránk. A Lakberendező Gyilkosnak is van egyfajta stílusa: őt egy düledező bérházban kell keresnünk, s a nevét onnan kapta, hogy "ízléses" dísztárgyakként elszáradt tetemeket állít ki az otthonában. Nála a sötétség még elviselhetetlenebb, mivel infra-szemüveggel közlekedik

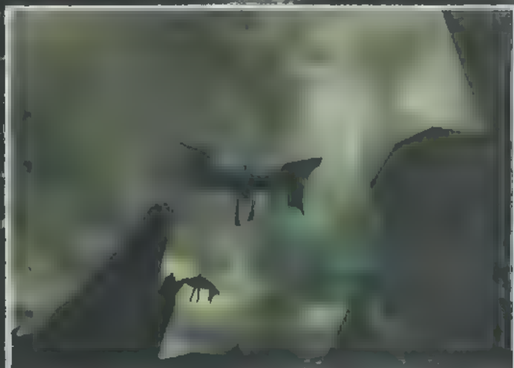
Lidérces hangulat, briliáns játékmenet, 38-40 órányi kihívás: több se kell egy jó horror-játékhoz. Esti mesének ideális a Shadow Man – feltéve, ha alvás helyett játékkal kívánjuk eltölteni az éjszakáinkat.

Amint már említettem, egy eléggé egyszerű, ámde használható térképet mellékeltek a játékhoz, mely nagyságrendileg eligazítást nyújt, mit hol kell keresni. Csupán két ajtó hiányzik a térképről.

[illegible]: a mackó a helyszínek közti utazáshoz szükséges. Már a játék elején megkapjuk Nettie-től.

The Prophecy (les cartes): az előző Shadow Man hátrahagyott egy könyvet, melyet az egyik túlvilági


A ketrecben lévő Govit kicsit körülményes volt megközelíteni


Átmentünk Quake-nézetbe, ami ugyan nem sokat ér, de Batman túlvilági reinkarnációi ellen kimondottan jól jön

ösvényen találunk. Benne tarokk kártya-szerű lapok mondják el az apokalipszisről szóló jövendölést.

Poigne: ez egy karperec, melynek segítségével képesek leszünk felmászni a vérzuhatagokon.

La lune, le soleil, la lame: ebből a három tárgyból az ún. Eclipser tört lehet összerakni, ami egy különleges rituáléhoz szükséges. Ezzel világos nappal sötétséget lehet varázsolni. A Való Világban van szükség rá, mivel arra nincs idő, hogy Mike megvárja az éjszakát. Ha megvan mindhárom "alkatrész", Nettie végzi el a szertartást – hozzá kell tehát elvinni őket.

Engineer's Key: az Azilum gépezeteit működteti ez a kulcs – többnyire ajtók nyitásához szükséges.

Key Card: feltehetően egy őr felejtette ott (a kezével együtt) ezt a kulcskártyát a börtön egyik leolvasójában – értelemszerűen a börtön egy-egy szektorának a biztonsági rácsait nyithatjuk fel vele.

Accumulator: akkumulátorból több is van; a "játszóház" vitrinjeit lehet nyitni velük.

[illegible]: az elemlámpa nem egy nélkülözhetetlen tárgy, bár praktikusabb, mint fáklyával világítani.

Jack's Journal: Hasfelmetsző Jack naplója értékes információkat rejt. A "szörnytermelő motor" leállításához szükséges kódokat találhatjuk benne (géptermek szerinti felbontásban).

Retractor: Az Azilum katedrálisából öt mágikus kürtő vezet a Való Világ sorozatgyilkosaihoz, de ezek közül három nem működik. Az aktiválásukhoz van szükségünk a három retractorra.

Prism: Az Azilum, pontosabban az ott lévő motor négy gépterme közül háromhoz csak a Való Világból lehet eljutni a három utolsó gyilkos kiirtása után. Az ún. lélekkapukat nyithatjuk fel a prizmákkal, amiket a bűnözőktől vehetünk el: a kapuk előtti fénysugárba kell illesztenünk őket.

Book of Shadows: ez a könyv az eminens játékosok jutalma, a poénját inkább nem lövöm le. A tízes szintű ajtó mögött található, azaz mind a 120 Sötét Lelket be kell gyűjteni a felvételéhez.

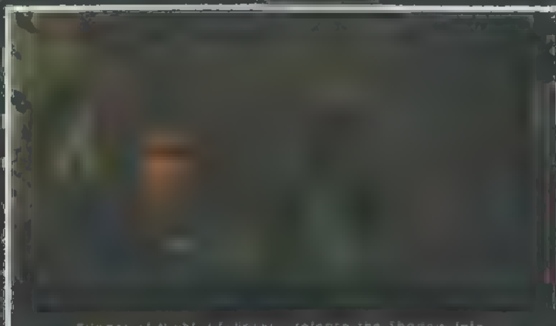
TETOVÁLÁSOK

A mágikus tetoválásokat a túlvilági templomokban égettethetjük Shadow Man testére. Három van belőlük.

[illegible]: segítségével a forró tárgyak megfoghatóvá válnak, vagyis el lehet tolni az izzó blokkokat, vagy megkapaszkodhatunk a tüzes peremeken.

Marcher: a birtokában Shadow Man képes lesz izzó köveken gyalogolni.

Nager: ezzel Shadow Man teljesen "tűzbiztossá" válik, s egy ilyennel akár a lávafolyamokban is megmártózhat.


Tök jó kis szertartás: Nettie egy tőrt vág hősünk mellkasába, amitől aztán sötétség lőn. Talán egyszerűbb lett volna a villanykapcsoló használata

EVILÁGI FEGYVEREK

[illegible]: Mike alapfegyvere, mely a Való Világban sima lőfegyverként funkcionál, míg a Halálmezsgyén az ellenségek lelkeit lehet vele elszívni.

Shotgun: Mike két shotgunt is talál a Való Világban – kár, hogy csak kevés patron fér a zsebébe.

MP-909: "csinos" kis géppisztoly, melyhez 9mm-es lőszert kell gyűjtenünk.

[illegible]: még nagyobb tűzerejű 9mm-es géppisztoly – ha mindkét géppisztoly nálunk van, dupla annyi lőszert tarthatunk magunknál.

VOODOO FEGYVEREK

[illegible]: Shadow Man alapfegyvere két szempontból is előnyösebb, mint a többi voodoo hókuszpókusz. A varázstárgyakhoz varázserő is szükségeltetik, másrészt a varázslatok megsemmisítik az ellenfelek életerejét is. A Shadowgun ezen kívül nélkülözhetetlen azoknál az ellenfeleknél, melyeket halhatatlan Sötét Lelkek bitorolnak: a többi eszközzel csak meggyengíteni tudjuk az ilyen szörnyeket.

Asson: halálfejes voodoo csörgő, mellyel tüzes lövedékeket generálhatunk.

Baton: ezzel a mágikus tőrrel szintén tüzet varázsolhatunk, de van egy sokkal fontosabb funkciója. Több helyen találhatunk fénylő oltárokat a Baton ábrájával, melyeket teleportként használhatunk. Mindegyik oltárnak van egy párja, s úgy közlekedhetünk köztük, ha a tőrt a fénysugárba tartjuk.

Flambeau: ezt az eszközt is kétféleképpen lehet használni; egyrészt fáklyaként világíthatunk vele, másrészt gyújtogatáshoz is alkalmas: ahol tűz szimbólumot látunk a falakon, átjárókat égethetünk ki.

Marteau: ez az első olyan tárgy, amit hiába keresünk a térképen. Valami okból lemaradt egy hetes ajtó, ami egyébként ugyanazon a tájon található, mint a többi azonos szintű átjáró. A mögötte rejtőző Marteau – azon kívül, hogy egy támadó varázslathoz jó – a Rada Dobok megszólaltatásához szükséges. A dobolással a bedeszkázott átjárókat szabadíthatjuk meg a mágikus pecsétektől. Bár a legtöbbször az így feltárt helyeken csak Cadeaux-kat találunk, néhány Sötét Lélek is csak ekképp közelíthető meg.

Abból a kék pixelből a célkereszt közepén egy Nővér akar kikerekedni

Calabash: ez a tárgy is hiányzik a térképről. A Vér templomában kell keresni. A bejárat után (ahol a [illegible] megjelenik) a két magasban lévő, leereszthető [illegible] közül a jobb oldalihoz kell felmászni. A [illegible] mögötti úton a "liftező" platformig kell haladni, amivel egy átjáróhoz emeltethetjük fel magunkat. Egy jókora helyiségbe lyukadunk ki, benne rengeteg [illegible] kőlappal, amin a Calabash szimbóluma látható. Menjünk tovább a zöld járaton a kilences szintű ajtóig. Mögötte van a Calabash, amivel aztán robbantani lehet. Különös tekintettel robbantgassuk az [illegible] kőlapokat, amiket az imént említettem.

[illegible]: hatható pajzs, ami bármilyen támadást kivéd. Igencsak "zabálja" a varázserőnket, úgyhogy én például nem nagyon használtam.

Violator: ez a pengéket kilövő fegyver nem is annyira voodoo fegyver, de mivel az Azilum egyik szobájában lehet felvenni, mégis itt soroltam fel. A megszerzéséhez akkumulátorokat kell gyűjtenünk...

A Secrets menüben titkos helyek felfedezése után olyan "jópofa" dolgok jelennek meg, mint a szereplő átváltoztatása egy kutyára, vagy a nagy fej mód. A "titkos helyek" alatt körülményesen megközelíthető pályaszakaszokat kell érteni, amelyek elérése amúgy nem fontos a végigjátszás szempontjából.

V.Z.

Shadowman

FEJLESZTŐ: Acclaim Studios

KIADÓ: Acclaim

WEBSITE: www.acclaim.net

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Játszhatóság

Summa summarum

Rendkívül "bájos" pszicho-horror, ráadásul még akciójátéknak sem utolsó

végítélet

92%

500MHz Hordozható ERŐMŰ

A világ legerősebb gépe!

Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT **színes kijelzővel**, **8MB** videó és masszív **128MB rendszer-memóriával**, gyors **10.1GB** merev-lemez kapacitással, **32MAX CD-ROM**-mal, **Intel Celeron 500MHz** processzorral és **DVD** vagy **CD-író** beépítési lehetőséggel.

Made in Germany



509.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 8MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Nettó ár: 489.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 379.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" CCS (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- Celeron 333-500MHz processzorral
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

Nettó ár: 299.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35
351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh.
72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

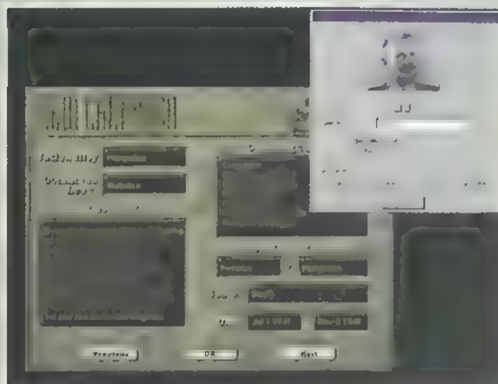
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

KELETEN A HELYZET VÁLT

EASTERN FR

II

A Talonsoft nevét nyilván nem kell bemutatni a háborús stratégiai játékok szerelmeseinek, hiszen már jónéhány éve hosszú, tömött sorokban nyomják sajátos stílusú, körökre osztott cuccaikat a szobagenerálisok legnagyobb örömére. Ha jól emlékszem, a Battleground Ardennes című kis mókájukkal ők csinálták az első, kimondottan Windowsra gyártott háborús játékot. Később ez a sorozat végeláthatatlan áradattá változott a II. világháború, az amerikai polgárháború és a napóleoni háborúk különféle epizódjaiból. Szó se róla, a maguk idején az elsők elég kellemes kis szórakozást nyújtottak a rászorulóknak, de azért idővel az ember már kezdett megcsömörleni tőlük: egyrészt a különböző fázisokkal szétszabdalt játékmenet kissé körülményessé tette őket, másrészt már a maga idején is kissé szegényes grafika is elég rétegjátékot csinált belőlük – és amikor már a tizenötödik Battleground Akármi jelent meg, ami gyakorlatilag megegyezett a többivel, még a legfanatikusabb stratégák is kezdték csúnyán forgatni a szemeiket. Talán már a Talonsoftnál is rájöttek, hogy ráfér némi modernizálás az engine-re, amelynek első eredménye az Operational Art of War, majd az Eastern Front lett.


"Honved in Russia" – na, ez egy érdekes kanyar

FRONTÁTVONULÁS

Az Eastern Frontot és a hozzá kiadott mission disket volt szerencsém nekem tesztelni 98/10. számunkban, és meglehetősen elképedtem tőle. Tulajdonképpen arra a sémára alapult, mint amit a Panzer General tett népszerűvé – csak ahhoz képest egy kicsit nagy volt. NAGYON nagy. Pedig tulajdonképpen egy számmal kisebbnek kellett volna lennie, kábé "akkorának", mint a Panzer General 2: míg a PG1-ben hadászati szinten (hadseregcsoportokat irányítva) működtünk, addig itt csak harcászatin (zászlóalj-, ezred-, dandár-, hadosztály- vagy hadtestparancsnokként). Az egy más kérdés, hogy itt a zászlóalj szintjén irányítunk annyi csapatot, mint a Panzerekben – a tíz bonyolultsági fok legkeményebbikében már 750 (igen: HÉTSZÁZÖTVEN!) egységnél is több csapatot kommandírozhat mindenki, aki végérvényesen megőrült és mindenképpen a számítógép előtt akar végelgyengülésben meghalni. Az egészben az a legjobb, hogy a játék jóval bonyolultabb, mint a Panzer, de mégis sikerült egy viszonylag egyszerű játékmenetet, és a hozzáillő kezelőfelületet kialakítani. Első látásra az alant sorjázó ikonerdő és a felül terpeszkedő pull dowe menühegyek ugyan kicsit ijesztően hatnak, de tulajdonképpen az egész kezelés az egérre alapul, esősebb napokon meg néha nyomkodnunk kell a Ctrl-t is. Elképesztő méretein túl a játék legnagyobb erénye az élethűség: a térképeket a német és orosz parancsnokok által használt 1:50.000 léptékű térképek alapján tervezték (a jó öreg hatszögek körülbelül 250 méternek felelnek meg); gyakorlatilag a keleti fronton bevetett fegyverek közül az összes megtalálható, valósághű paraméterekkel és természetesen azokban az időszakokban, amelyekben rendszerben álltak, sőt ugyanabban a szervezeti felépítésben, mint eredetileg (egy motorizált zászlóalj összetétele például az adott nemzet adott időszakban létező felépítésének hű mása). Szóval az egész kivitelnek csak tapsolni lehet, mert elképesztő, hogy milyen precíz kutatómunka fekszik benne. Mindehhez jön a játékmenet néhány sajátos vonása. A történet nagy vonalakban a kategória szokásos hagyományain alapul: minden egyes csapathoz hozzá van rendelve egy bizonyos számú – fontosságától függő – győzelmi pont (VP), amelyet elpusztításukkor bezsebelhetünk; továbbá vannak bizonyos kulcspozíciók, amelyeket egy-egy ütközetben el kell foglalni vagy meg kell tartani. Ezek után jönnek a kavarások. Teljesen logikusan van néhány olyan küldetéstípus (például az áttörések), ahol tulajdonképpen nem az a legfőbb cél, hogy az adott számú körben minél több ellenséges egységet elimináljunk, sokkal inkább az, hogy a területen minél több csapattal áttörjünk. Ilyen esetekben van egy-két kilépési pozíció a térkép "túloldalán" (rendszerint utakon), amely kezdetben nulla VP-t ér, de annál nagyobb lesz az értéke, minél több csapatunk kilépett rajta (vagyis áttört). Virgoncabb parancsnokok szomorúan fogják tapasztalni, hogy nem lehet (vagyis inkább nem igazán ajánlatos) kelekótya módon kényükre-kedvükre ide-oda száguldozni a csapatokkal: kénytelenek lesznek az úgymond magasabb egységeket valamennyire együtt mozgatni. Minden magasabb egységhez (zászlóalj-, ezred- és így tovább) tartozik egy-egy parancsnokság (HQ), amely egyrészt utánpótlást oszt az alárendelt egységeknek, másrészt újra szervezi a szétverteket. Ha egy egység a HQ-ja hatótávolságán kívül van, akkor nem kap lőszert, Disrupted állapotban nem mozoghat az ellenfél felé, amíg újjá nem szervezik – szóval a harcmezőn valamelyes fegyelem uralkodik.



Az Eastern Front II tartalmazza egyrészt a teljes első részt, a mission disket, továbbá még az egészet ki is bővítették néhány dologgal. Az újdonságok közül az első szembetűnő dolog, hogy a felszín típusok kibővültek. Mivel – ha jól számolom – 33 különböző típus van, megkímélem az olvasót a felsorolástól. Az újdonságok a különböző teherbírású hidak, a városok beépítettsége és a kőfalak. Hogy új csapattípus van-e, azt sajnos nem tudom megmondani. Ennek igen egyszerű a magyarázata: mint már utaltam rá, gyakorlatilag az első részben és a mission CD-n minden egység szerepelt, ami csak a keleti fronton felbukkant bármelyik hadviselő színeiben. A kézikönyv szép sorban, országonként, időrendben és fegyvernemenként ismerteti is őket. Szereplők: németek, lengyelek, szovjetek, finnek, románok (a tengely és a szövetségesek oldalán külön-külön), olaszok, szlovákok. Természetesen magyarok is szerepelnek a játékban: van Csaba felderítő, Toldi és Turán könnyű harckocsik, Zrínyi rohamlövegek, satöbbi. Lusta voltam leszámolni, de lehet olyan 1.500 különböző típus (magyarból a parancsnokokon kívül olyan 70). Szóval érthető okokból nem tudom, hogy az előzőekhez képest van-e új csapat (a readme-ben egyébként is fel vannak sorolva) – az viszont biztos, hogy a műszakiaknak most van pár új parancsuk (aknákat szednek, továbbá lerombolhatnak egy kőfalat vagy hidat). Légi egységből szintén van új: az előző Eastern Frontokban kizárólag Stukák és Sturmovikok szerepeltek, mintegy repülő tüzérségként (úgy működtek, mint az indirekt módon tüzelő


Apró gondok akadnak, de a gyorshadtest gyorsan nyomul előre Ukrajnában


Ma rossz napja lesz ennek az Ivánnak: négy egység rohamozza meg


"Kapolnasnyeken" német harckocsioszlop halad át. Balra a Velencei Lake

ágyúink). Fenti két jeles versenyző most is megvan (különböző típusváltozatokban), továbbá kiegészül a létszám még az egyes nemzeteknél rendszerben álló pár csata- és vadászbombázó repülőgéppel (4-8 típus országonként) – a használatuk viszont változatlan. Egyébként ha ebben az impozáns játékban van egy kis hiányosság, akkor az a légierő alkalmazása: még mindig kizárólag tüzérségként üzemel, elfogó vadász bevetést még mindig nem lehet repülni.

SCENARIÓK

Na igen, a küldetések elég vidám részei a játéknak. A CD-n megtalálható a gyakorló missziók mellett az első rész és a mission

TOZATLAN
ONT

disk 50-50 scenarioja, és ha valaki még kevesellné a dolgot, csináltak még egy kettőt hozzá – ezt se számolgattam, de a dobozon az van, hogy most már több mint 150 küldetést játszhat a polgár a keleti front különböző helyein és időpontjaiban. Itt aztán van minden, még igazi kuriózumok is: az egyik scenarioban például a Franco által küldött spanyol Kék Hadosztályt vezethetjük harcba. Magyar küldetésből is akad öt darab: kettő az orosz pusztában (érdekes, Don-kanyar nincs), kettő a Kárpátokban (az egyik az átállt románok ellen) és egy '45 márciusában, a "Tavaszi Ébredés" hadművelet idején. A scenariok 10 különböző komplexitásra vannak osztva, amely egyben nehézségi fokozat is, mivel meghatározza, hogy mennyi csapatot fogunk irányítani: az 1-es szintűeknél csak 20, míg a 10-eseknél 750-nél is több a sereg létszáma.

CAMPAIGNEK

A hadjáratokra ugyanaz vonatkozik, mint a scenariokra: az első rész és a mission disk összes campaignje mellett még kapunk egy pár újat is. A hadjáratok között megtalálható a keleti front összes nagyobb szabású hadművelete 1939-45 között (lengyel hadjárat, szovjet-finn téli hadjárat, Barbarossa-hadművelet, Sztálingrád, Kurszk – egyszóval minden). Van egy kellemes meglepi is, amit úgy hívnak "Honved in Russia". Ebben a '41-ben Ukrajnába kiküldött magyar gyorshadtest egyik parancsnokaként fogunk ténykedni. A legjobb az egészben az, hogy ugyebár campaignnél kiválaszthatunk egy arcképet is magunknak – a magyar hadműveletnél nemcsak hogy magyar tisztek fotói közül választhatunk, hanem magyar neveket is kínál fel a játék! Hát ez igen korrekt. (Az más kérdés, hogy rendszerint nem a fotóhoz tartozó nevet kapjuk – de ne legyünk maximalisták...)

Az Eastern Front családjának jellegzetessége a két különböző típusú campaign: a dinamikus és a linkelt (vagyis statikus). A hasonló típusú játékokban inkább az utóbbi stílushoz lehet szerencsénk: a hadművelet küldetései fix sorrendben követik egymást, történelmileg valósághű térképeken, és a győzelem szintje befolyásolhatja a következő küldetést – a parancsnoki szint, a szervezeti felépítés és a játékos által vezetett oldal viszont fix, nem lehet választani. A dinamikus hadjáratok viszont véletlenszerűen generáltak, bármelyik oldallal játszhatunk bármelyik parancsnoki szinten, és a standard egységeink is fejlődhetnek a hadjárat során. Ennek a stílusnak külön sajátossága, hogy kiválaszthatunk egy vezért is, tetszés szerinti fotóval, aki – rendszerint egy dzsipen – fel-alá bóklászhat a harcmezőn, javítva a csapatok morálját és támadási hatékonyságát, jóval nagyobb mértékben, mint a HQ-k. Sikeres csaták megvívásáért természetesen különféle plecsniket szerezhetünk, idővel pedig előléptetést (magasabb parancsnoki szintet) ajánl fel a program. Az egy más kérdés, hogy ha teszem azt, vitéz CoVboy, karpaszományos szakaszvezető a hősi halottak listájára kerül, akkor természetesen a katonai karrier véget ér. Szintén az Eastern Front sajátossága, hogy campaignt nem lehet menteni csata közben (a gép automatikusan ment, de csak egy-egy küldetés végén). Ez valahol logikus is, ha már minden annyira élethű: nyilván másként alakultak volna az események, ha mondjuk Paulus Sztálingrádnál visszatölthette volna a legutolsó állást.


Gondoltam elmegyek Sztálingrádba hadtestparancsnoknak – mikor megláttam, hány csapat várja parancsaimat, elhessegettem ezt a gondolatot

HOSSZÚ TÉLI ÁLOM

Szóval az Eastern Front II egy picit méretes játék. Szerintem egy kicsit túlságosan is az: igazából akkor lenne jó, ha más játék ezen kívül nem is létezne. Szépen elvermelnénk vele néhány évre egy csendes zugban, és amikor már a felét lejátszottuk, akkor tértdünk körül kavargó szakállal kinéznénk a napfényre, hátha odakint is van valami érdekes. (Megjelent például a harmadik rész.) Ha már a sorszámoknál tartunk: igazából sokkal inkább egy Eastern Front Gold nevet érdemelt volna a játék, mint egy sorszámot, mert igaz, hogy ugyan van benne némi újdonság, de inkább egy kibővített EF-nek felel meg (amit egyébként is egy pakkban árultak a kiegészítő lemezzel). Aki azt megvette, az EF II-vel mást nem kap, csak többet. Mondjuk igazából nem tudom, hogy hova lehetett volna ezt tovább fejleszteni: maximum a légierővel tudnak még variálni, esetleg rámennek egy kicsit a látványra, mint mondjuk a Panzer 3D-ben. (Remélem real time nem lesz – 750 egységnél az egy kicsit érdekes lenne.) Egy apró problémám azért volt a játékkal, ami mellesleg már nem lepett meg. Nevezetesen a setup, amitől kicsit upset lettem. Az EF ikertestvére, a Western Front is borzalmas volt, amint háromnegyed órán keresztül installálta magát – most azt hittem már installálni se kell, először ugyanis nem találtam az installt a 2.700 file-t számláló CD-n. A marhája elindult CD-ről is, aztán ki is fagyott az első küldetésnél. Utána nagy bátran felinstalláltam customma! (ne foglaljon itt nekem fél gigát, a zenéket töltögesse) – erre síri csöndben zajlott a csata. Pedig a zenékről kár lenne lemaradni, mert legalább olyan jók, mint az előző részben. (Mellesleg T.J. koma hiányolta a Panzer 3D-ből a "Halál 50 órájá"-ból ismert Panzerliedet – itt esetleg meghallgathatja.) Ettől függetlenül a játékot mindenkinek csak ajánlani tudom, akinek csillogni kezd a szeme, ha egy Panzer General-stílusban játszódó, bár annál tán bonyolultabb játékról hall – még akkor is, ha eme grafika felett némileg már el is járt az idő. Egyre azonban nem árt vigyázni: bármelyik irányból futsz neki, ez a játék nagyon hosszú – és nem lehet abbahagyni.

CoVboy


Komolyabb nézeteltérés Berlin előtt. A "Grisa, ggye nyimecki?" kérdésre legalább egyértelmű a válasz

Eastern Front II

FEJLESZTŐ: Talonsoft
KIADÓ: Take 2 interactive
WEBSITE: www.talonsoft.com
MEGJELENÉS: megjelent

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: PBEM, modem, soros, LAN

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Eastern Front 1.5, de még így is eltöltheted vele az időt 2005-ig

végítélet

89%



To Zsolt

Dave Prowse

Darth Vader

1999. december 4-5. között

Budapestre látogatok a (játékos) Birodalom képviseletében. Itteni főhadiszállásomat az

576 Kbyte Westend City Centerben nyíló shopjában,

ütöm fel, ahol e két napon találkozhatnak velem az autogram- és relikviavadászok. Az 576 Kbyte olvasói INGYENES autogramot kaphatnak bármilyen emléktárgyra, ha magukkal hozzák összeállított fényképemet, amelynek két részét a mostani és a jövő havi Csevegőben találják meg.

Addig is az Erő legyen veletek! Ti pedig velem!

Dave Prowse

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

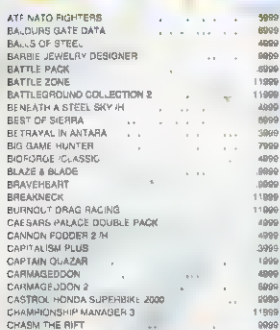
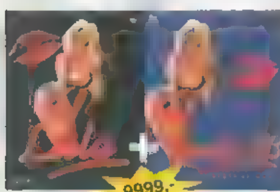
PC CD ROM



101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999
11TH HOUR	4899
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	4999
7TH GUEST /H	4899
A BUGS LIFE	11999
ACTUA POOL	1999
ACTUA SOCCER 2	9999
AH64 LONGBOW FLASHPOINT DATA	7999
AHX 1	1999
ALIEN VS PREDATOR	1999
ALPHA CENTAURY	1899
ANDRETTI RACING	999
ARCADE POOL II	4999
ARMOR COMMAND	9999
ARMY MEN 2	1899
ASCENDANCY	4999



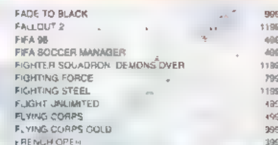
ATF NATO FIGHTERS	5999
BALDURS GATE DATA	6999
BALLS OF STEEL	4999
BARBIE JEWELRY DESIGNER	9999
BATTLE PACK	6999
BATTLE ZONE	11999
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999
BENEATH A STEEL SKY /H	4999
BEST OF SIERRA	6999
BETRAYAL IN ANTARA	3999
BIG GAME HUNTER	7999
BIOFORGE /CLASSIC	4999
BLAZE & BLADE	9999
BRAVEHEART	9999
BREAKNECK	11999
BURNOUT DRAG RACING	11999
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999
CANNON FODDER 2 /H	4999
CAPITALISM PLUS	3999
CAPTAIN QUAZAR	1999
CARMAGEDDON	4999
CARMAGEDDON 2	6999
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	11999
CHASM THE RIFT	9999

CIVILIZATION	4999
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999
CLOSE COMBAT III	14999
COLD SHADOW	4999
COLIN MCRAE RALLY	8999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	14999
COMMAND & CONQUER + CIVILIZATION II	7999
CONQUER THE SKIES	7999
COSMOPOLITAN	11899
COUNTER ACTION	11999
CREATURE SHOCK /H	4999
CROC	4999
DARK OMEN	11999
DARK REIGN EXPANSION	8999
DARK VENGEANCE	11999
DARKLIGHT CONFLICT	11999
DARKSTONE	10999
DAWN OF ACES	7999
DAWN PATROL /H	4899
DAY OF TENTACLE SAM & MAX	5999
DEADLINE	4999
DEATHKARZ	11999
DEATHTRAP DUNGEON	9999
DEER HUNTER COMPANION	1999
DESCENT 3	11999
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999
DESTRUCTION DERBY	4999
DIABLO	9999
DID VIRTAUL WORLDS	4999
DIG	4999
DISCWORLD NOIR	11699
DRAKAN	11999
DREAMWEB	2999
DRIVER	HIV.
DUKE NUKEM 3D	4999
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999
DUNGEON KEEPER 2	11999
DUNGEON KEEPER GOLD	4999
EARTHWORM JIM	3999
EASTERN FRONT	9999
ECSTATICA	4999
[illegible]	4999
EF2000 TACTCOM	5899
EGYPT 1156	8999
EUROPEAN AIR WAR	11999
EXECUTIONER +1	5999
EXPENDABLE	11999
F 14 FLEET DEFENDER	3999
F22 LIGHTNING 3	12999
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999
FA PREMIER LEAGUE STARS	11999
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999



FADE TO BLACK	9999
FALLOUT 2	11899
FIFA 98	4999
FIFA SOCCER MANAGER	4999
FIGHTER SQUADRON DEMONS OVER	11899
FIGHTING FORCE	7999
FIGHTING STEEL	11899
FLIGHT UNLIMITED	4899
FLYING CORPS	4999
FLYING CORPS GOLD	9999
FRENCH OPEN	3999




GANGSTERS	9999
GET MEDIEVAL	6999
GEX 3D	4999
GOLD GAMES 3	11999
GP 500	11999
GRAND PRIX 2 MICROPROSE	4999
GRAND PRIX LEGENDS	9999
GRAND PRIX MANAGER 2	4999
GRAND TOURING	11999
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999
GREEN PORTAL	5999
GUTS & GARTERS	9999
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANDIA 2	4999
HARDWAR	11999
HARVEST OF SOUL	11999
HEART OF DARKNESS	4999
HEAVY GEAR 2	9999
HELLCOPTER	11999
HERETIC II	11999
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP	11999
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	11999
HEXEN II	9999
HIDDEN & DANGEROUS	11999
HOME WORLD	HIV
WAR	11999
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1899
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999
INTERNATIONAL TENNIS /H	1995
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	9999
JACK ORLANDO	1999
JAGGED ALLIANCE 2	9999
JOHNNY HERBERT F1 GP	4999
JOHNY BAZOKATONE	4999
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999
KLINGON HONOUR GUARD	11999
KNIGHTS & MERCHANTS	8999
LANDS OF LORE III	11999
LAST BRONX	11999
LEGO CHESS	11999
LEGO CREATOR	11999
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	8999
LINKS	3999
LODERUNNER 2	4999
LORDS OF MAGIC	11999
LOST EDEN	4999
LUCKY LUKE	8999
LUFTWAFFE COMMANDER	11999



LULA DOUBLE PACK	9999
M1 TANK PLATOON 2	4999
MAGIC & MAYHEM	11999
MAGIC CARPET	4999
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999
MASTERMIND	4999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MECHWARRIOR 3	11999
MEGA3PACK	11999
MEGAPAK 6	4999
MEGAPAK 8	6999
MEGAPAK 9	7999
MIDTOWN MADNESS	12999
MIG ALLEY	9999
MIGHT & MAGIC VII	11999
MISSING IN ACTION	11999
MONKEY ISLAND BOUNTY PACK	11999
MORTAL KOMBAT 4	9999
MOTO RACER 2	11999
MYTH II SOULBLIGHTER	7999
NAM	11999
NASCAR ROAD RACING	11999
NAVY STRIKE /H	4999
NBA LIVE 99	11999
NEED FOR SPEED III	7999
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999
NEVERHOOD	9999
NFL 99	11999
NHL 97	4999
NO RESPECT	9999
NORTH VS SOUTH	11999
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999
ODDWORLD ABES ODDYSSEY	4999
OFF LIGHT & DARKNESS	11999
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	9999

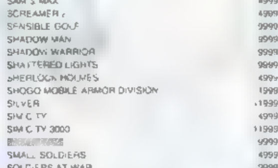
OUTCAST	2999
OUTPOST 2	3999



OVERLORD	4999
OVERLORD	4999
PANDEMONIUM 2	5999
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	HIVJ
PETE SAMPRAS TENNIS	2999
PITFALL	4999
POLICE QUEST SWAT	4999
POLICE QUEST SWAT 2	11999
POPULOUS THE BEGINNING	7999
POSTAL	4999
PRECISION RACING	2999
PRINCE OF PERSIA 3D	HIVJ
PRO FISHING 3D	7999
PSYCHO PINBALL	3999
PYRO TECHNICA	3999
[illegible]	9999
QUAKE	4999
QUAKE RESURRECTION PACK	5899
QUEEN THE EYE	999
QUEST FOR GLORY 5	11999
RAGE OF MAGES	6899

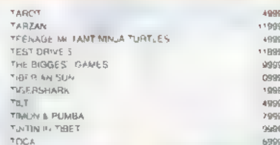


RAILROAD TYCOON	4999
RAILROAD TYCOON II DATA DISK	7999
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	HIVJ
RED BARON II	[illegible]
RED JACK	[illegible]
[illegible]	[illegible]
REDLINE	[illegible]
REDLINE RACER	[illegible]
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	4999
RENT A HERO	9999
RESIDENT EVIL 2	1999
RETURN TO KRONDOR	[illegible]
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999
ROBORUMBLE	6899
ROGUE SQUADRON	[illegible]
ROLLING STONES VOODOO LONGUE	7999
S.C.A.R.S	1999
SABRE ACE	1999
SAM & MAX	4999
SCREAMER 2	4999
SENSIBLE GOLF	9999
SHADOW MAN	9999
SHADOW WARRIOR	9999
SHATTERED LIGHTS	9999
SHERLOCK HOLMES	4999
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	1999
SILVER	11999
SIM CITY	4999
SIM CITY 3000	11999
[illegible]	9999
SMALL SOLDIERS	4999
SOLDIERS AT WAR	3999
SOUL REAVER	1999
SOUTH PARK	9999
SPACE HULK	4999
SPEC OPS	11999
SPEED BUSTERS	11999
SPEED HASTE	4999
SPORTS CAR GT	11999
STAR COMMAND REVOLUTION	11999
STAR TREK GENERATIONS	12999



STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999
STAR WARS EP I RACER	11999
STAR WARS INSIDER GUIDE	995
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	4999
STARSHOT	7999
STEEL PANTHERS III	11999
[illegible]	11999
STRIKE COMMANDER	4999
[illegible]	2999
SYSTEM SHOCK	4999
SYSTEM SHOCK II	11999
SYYRAH	9999

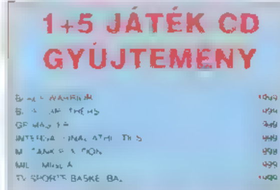
TAROT	4999
TARZAN	11999
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999
TEST DRIVE 5	11899
THE BIGGEST GAMES	9999
TIBERIAN SUN	9999
TIGERSHARK	1999
TILT	4999
TIMON & PUMBA	7999
TINTIN IN TIBET	9999
TOCA	6999




TOMB RAIDER 3	11999
TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	5999
TONKA CONSTRUCTION	4999
TONKA SEARCH & RESCUE	4999
TOONSTRUCK	4999
TOP GUN	11899
TOP SHOT	7999
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	2999
TRIPLE CONFLICT	9999
TUNNEL B1	9999
TUROK	3999
TUROK 2 SEEDS OF EVIL	999
ULTIMA 8 PAGAN CLASSIC	4999
ULTIMATE RACE PRO	9999
UNDER A KILLING MOON	1999
URBAN ASSAULT	12999
URBAN RUNNER	4999
V RALLY	9999
VERSAILLES 1685	2999
VESZHELYZET	2999
VIPER RACING	999
VIRTUAL KARTS	4999
WARBREED	9999
WARGASM	1999
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	1999
WARHAMMER DOUBLE PACK	1999
WARWIND II	1999
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999
WETRIX	9999
WING COMMANDER II	4999
WORMS 2	4999
X COM APOCALYPSE	1999
X COM INTERCEPTOR	999
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999
X WING ALLIANCE	1999
X WING COLLECTORS	999
X WING VS TIE FIGHTER DATA	9999
XENOCRACY	1499
XG2	9999
ZOOP 2	2999
ZORK	999

1+5 JÁTÉK CD GYÚJTEMÉNY

B... WARRIOR	1999
B... THEMS	999
GP MAS...	999
INTERNA... ATHL... TICS	999
M... TANK ...TION	999
MIL... MUSL... A	999
TV SPORTS BASKETBALL	1999



C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	499
ACTION FIGHTER	495
ALIENS	499
BAA	499
BBC RAGD RALLY	499
BOOM	499
CAPTAIN FIZZ	499
CHUCK ROCK	499
COMMANDO II	499
CRAZY CARS II	499
CREATURES	499
CREATURES 2	499
DALEK ATTACK	499
DARKMAN	499
DIE HARD	499
DOUBLE DRAGON 3	499

DYNASTY WARS	499
EMPIRE STRIKES BACK	499
ENIGMA FORCE	499
F18 COMBAT PILOT	499
FACE OFF HOCKEY	499
FERRARI F. CHALL	499
FINAL FIGHT	499
FOOTBALL MANAGER 3	499
FORT APOCALYPSE	499
FOX FIGHTS BACK	499
GAZZA 2	499
GRAND PRIX CIRCUIT	499
HAMMERFIST	499
HUDSON HAWK	499
ITALY 90 SOCCER	499
JAWS	499
JUDGE DREDD	499
LAST NINJA 3	499
LETHAL WEAPON	499
LICENCE TO KILL	499
LONG LIFE	499
LOTUS ESPRIT	499
MC DONALD LAND	499
MICKEY MOUSE	499
NARCO POLICE	499
NEW ZEALAND STORY	499
NO LIMIT	499
NORTH & SOUTH	499
OPERATION NEPTUN	499
PINK PANTHER	499
POLE POSITION F1	499
PREDATOR	499
RAINBOW ISLAND	499

C64 LEMEZES GYUJTEMÉNYEK

POPE... ...ION	499
...	
POSTMAN PA... ...	499
POSTMAN PA... 1 2 1	

C64 CARTRIDGE-OK

BA... ...MMAND	499
ROBIN OF ...	499
TOK	499

RAMBO 3	499
RETURN OF THE JEDI	499
ROBOCOP	499
ROBOCOP 2	499
RODLAND	499
RUNNING MAN	499
SHADOW DANCER	499
SHADOW WARRIOR	499
SHINOBI	499
SKULL & CROSSBONES	499
STAR WARS	499
STREET FIGHTER 2	499
STREET ROD	499
SUPER MARIO	399
SWORD OF HONOUR	499
TEENAGE M NINJA TURT	499
TERMINATOR 2	499
TEST DRIVE 2	499
TETRIS ÉS KIKUGI	499
TIME MACHINE	499
TOM & JERRY 2	499
TOTAL RECALL	499
TURBO OUTRUN	499
TURRICAN	499
USAGI YOJIMBO	499
VENDETTA	499
WATERPOLO	499
WEST BANK	499
WHO DARES WINS	499
[illegible]	499

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!




Komolyan mondom: a világon nincs még egy olyan herceg, akinek annyit kellett volna kos-latnia a jegyese után, mint a híressé vált perzsiainak. Az Ezeregyéjszaka meséibe illő történet – nyilván sokan emlékeztek még rá – úgy kezdődött, hogy egy szegény vándor beleszeretett a szultán lányába. A lány viszontszerette, így hát a szerelmesek úgy döntöttek, meg is ejtik az eljegyzést – ám közbe szólt Jaffar, a gonosz vezír. Amikor a szultánnak egyszer külföldre kellett távoznia, Jaffar kihasználva az alkalmat elfogatta az újdonsült herceget és tömlöcbe vetette. A herceg azonban nem hagyta annyiban a dolgot: megszökött, s átverekedve magát Jaffar katonáin végül legyőzte az árulót – ez történt a Prince of Persia első epizódjában. Aztán jött a folytatás, a Shadow and the Flame, amiben Jaffar visszatért, s egy még aljasabb csellel próbálta elnyerni a hercegnő kezét. Jaffar ördögi varázstudományát vetette be: felöltötte a herceg alakját, riválisát pedig koldussá változtatta, s kidobatta a palotából. Na persze a herceg ebből a kilátástalan helyzetből is kivágta magát, s Jaffartól végérvényesen megszabadult – itt tartottunk legutóbb.

Sajnos az a bizonyos "legutóbb" immár hat éve volt, úgyhogy meglehetősen sokat kellett várnunk a mese folytatására. Hát ami a meseszövést illeti, a harmadik rész alkotó nemigen érnek Seherezade nyomába. Nekik csupán egyetlen sztori kiagyalására volt 1001 éjszakájuk (sőt, van az már 2x1001 is), de mégis csak annyi tellett tőlük, hogy az első részt kopírozták le...

Jaffar ugyan a múlté, de még mindig akad olyan, aki nem nézi jó szemmel a Hercegnő házasságát. Amikor Assan, a szultán hatalomra éhes öccse, értesül a dolgok állásáról, szinte tombol a dühtől. Ő ugyanis egészen másnak szánta a hercegnő kezét: forz hát, Rugnort akarja a szultáni trónra ültetni. A házasság híre azonban nem riasztja el tervétől, sőt céljai eléréséhez nem átall csapdát állítani az uralkodói családnak. Amikor vendégségben jár a szultánnál, emberei segítségével likvidálja a testőrséget, az ifjú herceget pedig a várbörtön mélyére dobatja. Miközben a herceg a kivégzését várja, Rugnor a hercegnőt magával hurcolja az erődítményébe, fel a hegyekbe. A herceg tehát ismerős helyzetben találja magát: ki kell szabadulnia, mielőtt még özvegye hozzámehetne Rugnorhoz. Persze hogy valóban özvegy lesz-e a Hercegnő, abhoz a kedves játékosnak is lesz még egy pár szava...

A helyzet – amint azt említettem volt – tehát a régi sablon: ott találjuk magunkat egy cellában, s szökni kéne. A hely azonban már közel sem olyan ismerős, ez a cella nemigen hasonlít az első rész cellájához. Már csak a címben szereplő 3D is mutatja, hogy a Prince of Persia ezúttal a 3D-s akciójátékok táborát gazdagítja, azon belül is a Tomb Raider-féle, külső perspektívájú anyagok mezőnyét.

Tomb Raider-féle játékról beszélünk, ami amúgy elég érdekes, lévén, hogy enyhe túlzással inkább a Tomb Raider készült a Prince of Persia útmutatásai alapján. Mert aki esetleg nem tudná: a 2D-s platformjátékok idejében a Prince of Persia igazi klasszikusnak számított. Gyönyörű animációk, alattomos csapdák, küzdelem és kaland kombinálása: ezek voltak azok az "alapkövek", melyekkel a Prince of Persia a stílusirányzatot megalapozta. Bár a '80-as évek végén még közel sem olyan nívón zajlott egy szoftver fejlesztése, mint a mai szuperprodukciók esetében (nem ritkán a játék kiagyalója egy személyben volt a fejlesztő "team"), olyan játék született, ami még ma is megállja a helyét. Jordan Mechner úttörőként alkalmazta az ún. rotoscoping technikát: a saját bátyját filmezte le, majd a felvett mozgást számítógépre vitte.

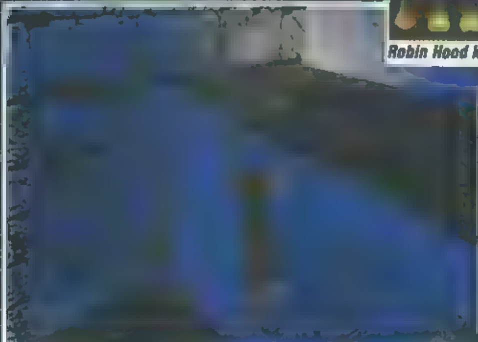
A Prince of Persia 3D-re azért kellett várni, hogy a technikai fejlődés utolérje a készítők szárnyaló fantáziáját. Csakúgy mint a kezdetek kezdetén, most is a csúcsminőséget tűzték ki célul: szép simа mozgásokat megfelelő képfrissítéssel a megfelelő hardveren. Az új gyorsítókártyák közreműködésével a herceg animálásához a legújabb vívmányokat vetették be. Még olyan apróságokra is adtak, hogy emberünk eltérő magasságokban lévő tárgyakat anélkül tudjon működtetni, hogy "mellé-jük nyúlna". Továbbá nem folynak egymásba a poligonok, ha mondjuk két szereplő "ütközik", mászásnál nem süpped a falba a lábunk, és ha egy kötélen csüngünk, valóban a kötélen lesz a kezünk, és nem benne. A herceg amúgy a megjelenésében is újszerű: a turbános vándort egy határozottan katonás öltözékű fickóval cserélték le.

Az animáción kívül immár ahhoz is adott volt a technika, hogy a pályák tervezésénél se spóroljanak a részletekkel. Mondhatni korhű építészeti csodákat hoztak létre. Egyformán textúrázott, unalmas folyosók helyett hatalmas termekbe nyerünk bebocsátást, avagy sötét zugokban, titokzatos romok között kell a túlélésért küzdenünk – 15 különböző stílusú helyszín lett a játékhoz kidolgozva.


Ezt hívják fejvesztett menekülésnek


Leendő áldozatom elképedve figyeli hihetetlenül gyors kardkezelésemet


Robin Hood kollégái nagyobb távolságból is folytathatnak eszmecserét


Ez egy nagyon kedélyes hely: balra egy húsdaráló, és nemsokára egy méretesebb kő is érkezik a tiszteletünkre

MITŐL DÖGLIK A LÉGY? (MEG A HERCEG)

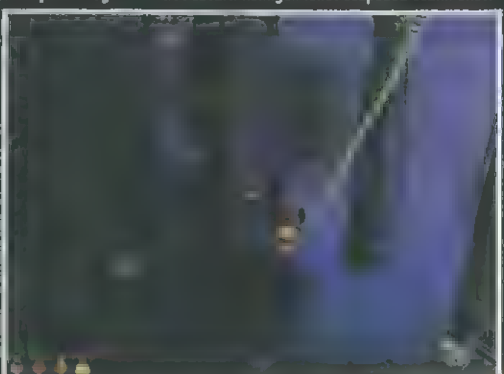
A játék úgy 70-75%-ban ügyeskedős, platformról platformra haladó kalandozás, és 20-25%-ban küzdelem. A korábbi részekben is sokat adtak a jól irányítható és látványos csörtékre, és ez most sincs másképp. Amint előhúzzuk a kardot, a kamera hősünk mögül rögtön kifordul oldalra, s ekképpen tökéletesen fel tudjuk mérni az ellenség távolságát, mozgását, és várható támadásait. Ez pedig azért lényeges, mert a vívásnál – a jó hagyományokat megőrizve – nem csak suhintgatni, de védekezni is kell. Ráadásul az sem mindegy, milyen irányba blokkolunk. Csapást mérni is három irányból lehet – mindegyik irányhoz tartozik egy billentyű.

A küzdelmeket remekül megkoreografált mozgások, és igazi kardcsattogások teszik feledhetetlenné. Úgy forog a jatagán a küzdők kezében, hogy a találatok kellő pszichológiai hatást gyakorolnak úgy is, hogy a játékban egyáltalán nem látni spriccelő vért. Főként a kivégzések nagyon meghökkentőek. Amikor már egy kupicányinál is kevesebb életerő van valamelyik fél kijelzőjén (mert ahogy már megszokhattuk, üvegcsék jelzik az erőt), a gyengélkedő elkezd szédelegni, mire a fölénybe került szó szerint egy kivégzést mutathat be. Az animátorok fegyverszakértőkkel konzultáltak, úgyhogy nem véletlenül olyan hiteles, ahogy néhány csapás után az áldozat gyomrába tövig hatol a penge. A szakértők közreműködése azért is fontos volt, hogy megfelelően tudják ütemezni a támadás és védekezés kombinációját – ráadásul fegyvertípusonként eltérően. A végeredmény önmagáért beszél: nem csak a fegyverek élethűek, de az is, ahogy használják őket.

A 3D-n kívül talán a legjelentősebb fejlődés, hogy a kardozás mellett most íjászkodni is lehet. Az új fegyver némileg több stratégiát csempész az akcióba, hiszen ki kell ta-

pusztí-tanunk, hol "pazaroljuk" a véges számú nyílvesszőkészletünket. Mellesleg a nyilakkal olyan kapcsolókat is lehet működtetni, amiket amúgy képtelenek lennénk elérni. Akár őrökkel végezhetünk úgy, hogy azoknak nem marad idejük észrevenni minket. Többfajta nyílvessző is található: ha például mérgezett hegyűvel lövünk, biztos elég csupán egy találat. Hasonlóképpen kardból is van több típus – míg az egyik a közelharchoz, a másik a távoli "szurkáláshoz" előnyös.

Ellenfelekből még bővebb a választék, ráadásul nem is csak emberi eredetűek akadnak. A félig ember, félig tigris Rugnoron kívül a perzsa mitológia néhány rémalakja is életre kel. Mesterséges intelligenciát az ellenségeink csak mértékkel kaptak, mert a készítők szerint a komplex rendszerek gyakran természetellenes mozgássorokat generálnak. Inkább előre megírták, hogy az adott ellenfél mondjuk őrködjön, üldözze a hősünket, értesítse a többi ellenfelet, és így tovább. Rögtön hozzáteszem: az elmélet lehet, hogy jó volt, de a gyakorlati megvalósítás valahogy nem az igazi. Az ellenség gyakran "beragad", s nem tudja, mit is csináljon. Vagy ami még inkább zavart: nemigen lehet csapdába csalni őket.


A kép kissé csalóka: a jegyesünket nem Jane-nek hívják

Prince of Persia 3D

AZ 1002. ÉJSZAKA MESÉJE

Az élő ellenfelek mellett persze a csapdák is jelentősen megkeserítik az életünket – ha nem jobban! Számomra nagyon tetszett, hogy a régi megoldások köszöntek vissza a 3D-ből, úgymint a falból kicsapódó penge, a szuronyokkal teli árok, vagy a leszakadó talaj. De persze akad egynéhány újkeletű "kéfa" is, mint mondjuk a húsdaráló, vagy a [illegible] fonba passzírozó [illegible]. A csapdáknak [illegible] kellemetlen tulajdonságuk, hogy nincs menekvés belőlük, s azonnali halált jelentenek. Még szerencse, hogy a program nagyon felhasználóbarát mentési rendszerrel rendelkezik. Az F6/F9-cel bármikor menthetünk/tölthetünk, s teheti mindezt egy szempillantás alatt, mivel [illegible] a memóriában tart a [illegible] kivégzéseinket elkerülendő [illegible] amúgy a megcsappant életerőnket továbbra is a felhúzható [illegible] varázsitalokkal lehet pótolni.

A herceg [illegible] – vagy legalábbis így kéne lennünk [illegible] Teszem azt amikor fegyvertelenek vagyunk, az a [illegible], ha [illegible] a [illegible] az [illegible].

A börtön építészei [illegible] végeztek, mivel a falnak egy [illegible] a tagák közé [illegible]. Miután kitoltuk az [illegible] kődarabot, megint csak órrá lesz[illegible]

[illegible] részeiben – de azt természetesen [illegible] nyoltam. Maximum néhány időzített kapu akad, vagy időre kell megcsinálnunk egyet s mást.

A Prince of Persia 3D igazán szépen illeszkedik a korábbi részekhez úgy a történetet (a folytatólagosság biztosításához Jordan Mechner is részt vett a [illegible] kialakításában), mint a játékmenetet tekintve


Ha egyszer film lesz belőle, ehhez az ugráshoz rendesen meg kell majd fizetni a kaszkadőrt

– a grafika [illegible] egzotikus stílusától kezdve a sajátos harcmodorig minden hamisítatlan közel-keleti hangulatot áraszt. Ennek ellenére mégsem tartom a herceg új kalandját a legjobb 3D-s akciónak. Az animációk roppant élethűsége szerintem már kicsit terhes, s túlzottan lassítja a játékot. Ezen kívül [illegible] egyszerűek és kézenfekvőek a megoldások. [illegible]


Ha jól látom, innen kicsit rázós lesz leugrani

[illegible]rajtunk a déjà vu érzés: valahonnan egy kardot kéne szerezni. Amíg azt nem tettük meg, csupán az [illegible] [illegible] s lehetőleg a [illegible] mögött kell továbbosonunk. A tömegre vert [illegible] – és úgy általában a játék során a [illegible] – [illegible], s így különböző [illegible] kaphatunk. [illegible] csapda kikerülése után végül eljutunk egy olyan magaslatra, ahol az egyik őr éppen alattunk posztol. Szerencsére kéznél van egy termetes láda, így már csak el kell intézni, hogy az a megfelelő helyre pottyanjon. Ezzel megoldódott a kard-probléma, s már csak a "kar-probléma" van hátra. [illegible] azt kell elkerülnünk, hogy beszoruljon a [illegible] a nagy szoborfej szájába, ami az egyik kaput nyitja. A megoldás egy karperec, amit egy kis ládikában találhatunk. A [illegible] ládikát a [illegible] roppanthatjuk [illegible]

Az [illegible] a játék [illegible] egy nagyon "cool" kamerakezelést ígért, de én ebből semmit nem tapasztaltam – se jobb, se rosszabb, mint mondjuk a Tomb Raideré. Az "operatőr" mintha fizikailag is ott lenne a terepen: a lehető legszorosabban próbálja követni a herceget. Az ugyan jó, hogy nem megy be a falak mögé, de az már kevésbé, hogy ha sarokba húzódunk, ugyanaz az effektus fog bekövetkezni, mint Lara esetében: a hősünkön kívül [illegible] nem látni. Igaz, a [illegible] némileg [illegible] a helyzet. Ha a "cool" megoldásnak [illegible] azt képzelték, hogy egyes rendkívüli a helyeken a kamerás a leglátványosabb pozíciót veszi fel, akkor csak [illegible] Tomb Raiderben.

De [illegible] a kamerakezelésben nem [illegible] forradalmi újdonságot, hanem a játékmenetben sem. Sőt, úgy éreztem, e tekintetben mintha maradiak lettek volna az alkotók. Szokatlanul lineárisak a pályák, jóformán alig vannak elágazások. Visszafelé is csak néha vagyunk kénytelenek menni (például egy kapcsolót megkeresni), de akkor is csak szintén [illegible]. Nincs továbbá visszaszámlálás sem, mint a ko[illegible]

[illegible] általában egy út van, nem nehéz azt megtalálni. Technikailag tehát csúcs szuper a játék, most már csak feladványokon kéne kicsit finomítani. Nyilván a folytatásban ez majd így is lesz, amire egyébként az alkotók ígérete szerint szerencsére nem kell [illegible]

V.Z.

Prince of Persia 3D

FEJLESZTŐ: Red Orb
KIADÓ: Take 2
WEBSITE: www.pop3d.com
MEGJELENÉS: megjelent

[illegible]

Minimum: P233, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: –

[illegible]

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Akció és kaland sajátos keveréke a régi minőségben

végítélet

86%

EGY KÜLÖNÖS LÉLEKBÚVÁR

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Merő véletlenségből ebben a hónapban két nagyon hasonló játék került a boltok polcaira. A Shadowman és a Soul Reaver nem csak műfajilag hasonló, de a kerettörténetükben és a cselekményükben is sok a közös vonás. Mindkét játékban holtak lelkeit kell gyűjteni, s ennek érdekében megfordulhatunk még akár a túlvilágon is.

A Soul Reaver egy egészen rendhagyó vámpír-sztori. A Lugosi-féle jól bevált sztereotípiákat felrúgva a Soul Reaver vámpírjainál nem a vérszíváson van a hangsúly, hanem a lelkek csapdába ejtésén. (A vér csak azért kell a vámpíroknak, hogy táplálják az újraélesztett holttestet.) A vámpír ezúttal nem is egyfajta misztikus teremtmény, hanem egy nemzetség. Egy vérszomjas faj, mely leigázta Nosgoth földjét. Csaknem egy évezredes háború-


Újabb látogatás egykori sajnálatos halálunk helyszínén

kodás után a vámpírok teljesen átvették az uralmat e fantasy világ felett, s megkezdték a környezet átalakítását a saját igényeiknek megfelelően: sötét fellegekkel tüntették el a napot az égről. Történetünk idején már csak elvétve léteznek emberi városok. De talán lássuk, ho[illegible] kerül a játékos ebbe a világba.

A vámpírok vezére, Kain a kezd[illegible] detén öt lélekért ereszkedett l[illegible] lágba: ebből az öt lélekből alko[illegible] hadvezéreit – köztük leendő h[illegible] Razielt. Raziel becsületesen szol[illegible] ml a háború alatt, ám nem[illegible] tett egy végzetes "hibát": a S[illegible] ektől túl értékes ajándékot kapott. Tudni kell, hogy a [illegible] ket, s egyre inkább istenekhez válnak hasonlatossá. Minden esetben Kain [illegible] elsőként változik, s őt követik – mondjuk egy évtized elteltével – a [illegible]. Ezúttal azonban nem így történik. Amikor [illegible] meglátja, hogy egy új mutáció révén Razielnek szárnyai nőttek, éktelen haragra gerjed, és brutálisan megcsonkítja alattvalóját. Ezután hősünk az árulók büntetését kapja: a Holtak Tavába dobják. A víz halálos veszély minden vámpírra: az örvény sav módjára marja össze Raziel testét. A tó aljára jóformán csak a csontjai érnek le. Aztán váratlan dolog történik: egyszer csak magához tér...

A LELKI VILÁG

A játék végül is arról szól, hogy Raziel esélyt kap a Mindenhatótól, hogy bosszút álljon. Persze a Mindenhatónak megvan a saját célja kiválasztottjával. Normális esetben a lelkek visszatérnek a szellemi világba, de most, hogy a halhatatlan vámpírok uralják Nosgothot, ez a rend felborul: Raziel lesz az, aki begyűjti a bűnös lelkeket.

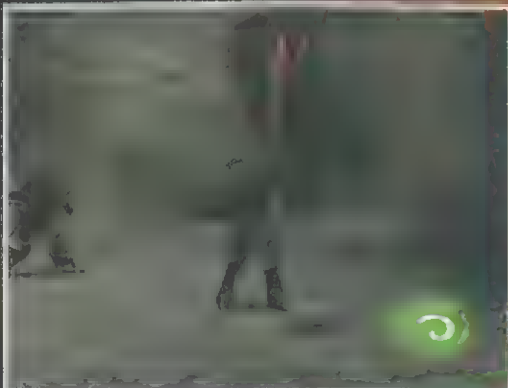


kettő, néhány apróbb részlet tekintetében mégis mások. Sokszor pedig az ilyen apró részleteken múlik a továbbjutás: a szellemi világban az egyik kő kijjebb lóg a falból, amire így rá lehet ugrani, vagy egy csővezeték kevésbé meredek, s ezért végig lehet gyalogolni rajta, stb. Az sem elhanyagolható, hogy a szelle[illegible] ugyebár anyagtalanok [illegible] sul az idő sem telik. Er[illegible] olyan plattformokra, a[illegible] nák ki a súlyunkat, s [illegible] anyagtalanságnak is megvan a maga hátránya: nem tudunk semmit sem megfogni, még egy ajtót sem tudunk kinyitni. A szellemi világba bármikor átléphetünk (a varázslat-menüben a térváltás már kezdettől fogva megvan), viszont az anyagi világba lépés egyrészt [illegible]

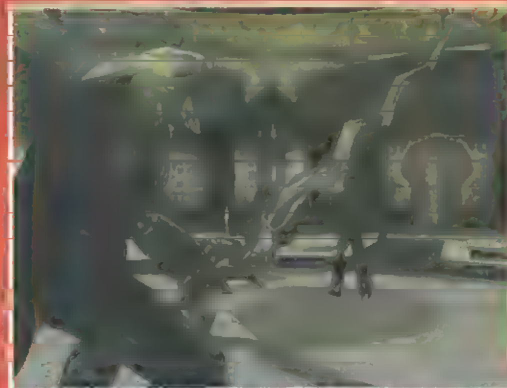
[illegible]

[illegible]

A Soul Reaverben kétségtelenül a túlvilág kivitelezése a legérdekesebb. Valójá[illegible] lágról, hanem egy úgymond szellemi világról van szó. Bővebben kifejtve ez annyit tesz, hogy minden egyes helyszínen két különböző síkban tudunk jelen lenni: vagy az anyagi világban, vagy a szellemi világban. A két világ közti utazás igazi élmény – már csak a lát[illegible] átlépkedünk, a szemünk [illegible] világ a másikba. Noha [illegible]


Ortodox módszer a vámpírok likvidálására a nyársra tűzés

olyan időzített szerkezeteket, amikhez valós időben két ember kéne! Persze az


Ha rövid a kardod, toldd meg egy lépéssel! Vagy vedd el Kainét

ve végeznünk kell a vámpírok klánjaival, és természetesen a klánok vezetőivel. En[illegible] kell elképzelni, mintha csak a Tomb Raiderrel játszanánk, de kevesebb logikai fejtörővel és jóval több akcióval. Majdnem minden sarkon egy szörnyeteget kell lekaszabolnunk: gorilla-szerű lényeket, pókhoz hasonló alien-forma fazonokat, stb. Noha ezek a mutáns vér[illegible] tanak a hagyományos ér[illegible] hoz, néhány alapvető do[illegible]

tak önmagukhoz. Például abban, hogy hozzánk hasonlóan ők is halhatatlanok. No de akkor hogy intézzük el őket? Mi sem egyszerűbb: elő a hagyományos módszerekkel! Karó a szívbe, esetleg egy alapos mosdatás, vagy egy forró napfürdő. A küzdelmek rendkívül szórakoztatóak (legalábbis eleinte egészen biztosan), a Mortal Kombat-rajongók biztosan odáig lesznek érte. Raziel borotvaéles karmaival cirógatja meg vámpírkollégáit, majd miután azok kómába estek, jöhet a kivégzés! Azaz pontosítok: nem csak jöhet, hanem muszáj is jönnie! A vámpírok ugyanis hamar felépülnek a kábulatból, és ha visszatér [illegible] A hóhérmunkát roppant figyelme- [illegible] mokat", hova hajítsuk majd áldozatunkat. [illegible] mindjárt könnyebb "megtalálni az utat a [illegible] Amúgy még a vékonyabb csővezetékeket is leszakíthatjuk, s nyársalhatunk velük. [illegible] ban, a holtak lelkeit nagyon gyorsan magunkba kell szippantanunk, különben elillannak, s nem lesz extra energiánk. Energiára pedig szükségünk van, mert az anyagi világban folyamatosan fogy az erőnk. (A spirituális síkon ezzel ellentétben töltődik.) A gyors szippantás azért is lényeges, mert addig nem tudjuk kihúzni az áldozatokból a lándzsáinkat. Pontosabban ki tudjuk, csak épp abban a pillanatban újra beléjük költözik a lelek...

Meg kell mondjam, sajnos a játék egy bizonyos része után idegesítően sok ellenfél jön, ráadásul újratermelődnek. Igaz, a játék még így sem nehéz: nyugodtan kerülgethetjük az anyagi [illegible] az ellenségeket, mert ha meg is halunk, ugyanott maradunk, s [illegible] alatt visszatölthetjük az energiánkat, s utána visszalépve a va- [illegible] tathatjuk, ahol abba- [illegible]

[illegible]

Bár a játék közel sem olyan "nagy lélegzet- [illegible] Raider, azért [illegible] kis logikai feladványok vannak [illegible] puzzle-darabkák [illegible] Remek ötlet, hogy a kockákat nem csak tolni/húzni lehet, hanem guríthatjuk, vagy akár egymásra is pakolhatjuk őket – mindössze le kell [illegible] A megfelelő követ a megfelelő helye téve kapcsolók lépnek működésbe. Vagy jópofa az is, amikor a kockákban furatok vannak, s a segítségükkel nekünk egy csőhálózatot kell kiegészítenünk. A meghódítandó kastélyok utolsó termeiben persze elmaradhatatlan kellékek a gigantikus nagyfőnökök. Szerencsére ellenük nem a szokásos őrült tempójú kaszabolásra van szükség, hanem egy kis gondolkodásra. Például ha adva van egy hegyes karókban végződő rács, amit a túloldaláról fel tudunk nyitni, nem kérdéses mit kell tenni – elég ha csak az emlékezetünkbe idézzük, mi történt Jabbánál a Jedi Visszatérben... Ha meg egy Alien-királynőt megszégyenítő rusnyasághoz vetődünk, logikus, [illegible] Újabb hasonlóság a Shadow Mannel, hogy Raziel is tanul új dolgokat a játék folyamán, s ezért majdnem minden területre többször is vissza kell menni. Amikor hősünk a legyőzött klán-vezérek erejét magába szippantja, örökli azok leglényegesebb tudományát is. Például képessé válik arra, hogy a szellemi világban keresztülhatoljon a rácsokon, vagy hogy a való világban felkapaszkodjon az érdes falakon. Ezenkívül Raziel varázstudományát is bővíthetjük. Hat ősi oltár található Nosgothban: ha megfejtjük a titkukat, mindegyiknél egy-egy támadó varázslattal gyarapodunk. A varázslatainkhoz külön gyűjthetünk energiát.

ÉRTÉKELÉS – LELKESEDÉS NÉLKÜL

Ha a Shadow Man előtt jött volna ki a Soul Reaver, most talán agyba-főbe dicsérném. Mert hát az biztos, hogy az Eidos palettáján egy igen egyedi színt képvisel ez az akciójáték – pedig azt hihetnénk, hogy e cégnél csak Lara-baba bájainak terem babér ebben a műfajban. A Shadow Mannel összehasonlítva azonban alulmarad a játék. Például sokkal irányíthatatlanabb. Borzasztó, hogy a kameranézetet folyamatosan manuálisan kell állítanunk, mert hát a perspektíva nem szorosan követi a hősünket, holott az irányítás miatt ez létszükséglet lenne. Ha nem lehetne befogni a célpontot, játszhatatlanok lennének még a csaták is. Igaz, így meg a küzdelem némileg elsatnyul, hiszen ha ráálltunk a célpontra, csak nyomkodnunk kell a támadás gombját és kész. Az sem volt inyemre, hogy a játékról messziről lerí, hogy PlayStation-átirat. A feljavított grafikán kívül minden teljesen megegyezik a konzolos verzióval! Rég nem tapasztaltam például PC-s játéknál, hogy a mentett állásnál nem jegyzi meg a gép a figuránk pozícióját. A tárgyak és a varázslatok állása megmarad, de a kezdő helyszínről indulva kell megtalálnunk, hol is voltunk legutóbb... [illegible] szerencse, hogy vannak azok a bizonyos teleport-kapuk, amelyeket aktiválva lerövidíthetjük a mászkálást. Éppen ezért ha valahol egy emblémás ajtót látunk, [illegible] ligenciája tökéletes. Kivégző mozdulatot például bármikor lehet kezdeményezni, csak épp el fognak ugrani előle. Leszámítva persze azt az esetet, ha hátulról lopakodunk: úgy egyetlen döféssel végezhetünk a figyelmetlen örrel. Irtó [illegible] nem bántjuk őket, s csak a vámpírokat [illegible], elkezdenek bálványozni minket. Térdre ereszkednek előttünk, és önként hagyják, hogy elvegyük az erejüket. Ilyenkor életerőt úgy is el tudunk szívni, hogy nem öljük meg az áldozatot.

V. Z.

Főhősünk nem Prométheusz babérjaira pályázik, mindössze ezt a ronda pókmutációt óhajtja kinyírni kissé felmelegített petéivel

Az emberek idővel önkéntes véradókká válnak. Illetve "életerő-adókká"

A jó öreg Rács Apó és a rácsapódó rács. Ezzel a mondattal csak annyit akartam mondani, hogy már majdnem sikerült eltenni láb alól az első főellenséget

Legacy of Kain: Soul Reaver

FEJLESZTŐ	Crystal Dynamics
KIADÓ	Eidos
WEBSITE	www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS	megjelent

Kényére

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: –

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Nem egy utolsó akcióhős – és még csak gömbölyű idomok sem kellettek hozzá

végítélet

81%

FIG
ST
WORLD WA

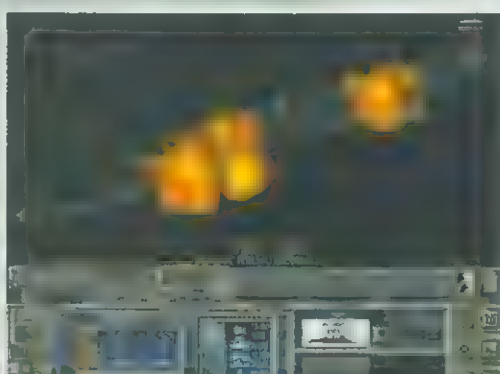
Múltkoriban a Fleet Command ismertetője kapcsán csendesen elsírdogáltam abbéli bánatomat, hogy a háborús stratégiák fejlesztői nem igazán kápráztatnak el bennünket a nedvesebb közegekben zajló hadműveletekkel. Se szeri, se száma a játékoknak, amelyben le-fel kommandírozhatjuk tankjainkat és csapatainkat Európa legkülönbözőbb vidékein, avagy Holováczék módjára a levegő ördögeivé válhatunk – acélból készült víziszörnyek [redacted] mostanában babérokat. A Jane's Fleet Commandja után szerencsére egy másik patinás fejlesztő is vízre szállt: az SSI Fighting Steeljében ismét a hajóké, és főleg a hajóágyúké lesz a főszerep.


A világ legnagyobb víziszörnye, a Yamato valószínűleg örök rekorder marad

MINDEN, AMI A FELSZÍNEN ÚSZIK

A Fleet Commandhoz képest mondhatni új vizekre evezünk: ha az óceánok nem is változtak, az idő mindenesetre igen, mert a Fighting Steel a II. világháború tajtékos vizeire repít bennünket. A "II. világháborús tengerfelszíni hadviselés 1939-42" alcím rögtön meg is határozza a cselekmény időpontját, és egyben a játék jellegét is: nincsenek tengeralattjárók, torpedóvető- és bombázó repülőgépek, a csaták kizárólagos résztvevői a felszíni egységek lesznek. Ebből adódóan tulajdonképpen logikus, hogy a játék csak a világháború első felében játszódik, hiszen a tengeri hadviselés a háború utolsó éveire teljesen átalakult: már Pearl Harbor megsemmisítése, de különösen a '42 júniusában lezajlott midway-szigeteki csata nemcsak a háború menetét fordította meg a Csendes-óceánon, hanem megmutatta azt is, hogy a tengeri háborút a jövőben a repülőgép hordozók fogják eldönteni, amelyek nemcsak 30-40, de akár 3-400 kilométer távolságból is képesek megsemmisíteni az ellenséget.

A játékban négy haditengerészet színeibe öltözhetünk: a német Kriegsmarine, az angol Royal Navy, a japán Császári Haditengerészet és az amerikai US Navy hajóit fogjuk ütközetbe vezetni. Ha a légierő és a tengeralattjárók hiánya esetleg fájhat is valakinek, a felszíni egységekből aztán tényleg teljes a választék: a négy haditengerészet gyakorlatilag összes hajója felvonul, a szállítóhajóktól és a rombolóktól kezdve a méretesebb csatahajókig, köztük az európai vizek legnagyobb óriásaival (a német Bismarckkal és Tirpitz-cel) és persze minden idők legnagyobb hadihajóival (a japán Jamatoval és Muszasival). Kilencvennél is több hajóosztály több mint ezer egysége kerülhet a parancsnokságunk alá, ami azért meglehetősen impozáns szám. A nemzetiség kiválasztása nemcsak a választható hajóosztályokat és egységeket határozza meg, hanem egyes pozitív és negatív nemzeti jellegzetességeket is. Ezeknek a faktoroknak az alapját a britek képezik: hozzájuk képest a németek messze a legpontosabb tüzérek, viszont – különösen a háború első éveiben – állandó problémát jelentenek náluk a céiba csapódva bedöglő lövedékek és főleg a torpedók; torpedók hatékonyságában és hatótávolságában a japánok a mesterek, ők viszont elég gyengén céloznak; a jenkik sokkal gyorsabban javítják úgy kikötőben, mint csata közben a hajóikat, ezzel szemben öt torpedójukból négy bedöglik. A nemzetiségen kívül az időpont is meghatározza a hajók legénységének legfontosabb paramétereit (kiképzettség, fáradtság, éjszakai harc).


A Hood problémái akkor kezdődtek, amikor a Bismarck tüzet nyitott rá


Másképp fest a dolog, ha a Hoodot egy avatott kéz vezérli

KÜLDETÉSEK

A történelmi küldetések két helyszínre tagozódnak: míg az Atlanti-óceánon a britek és a németek, addig a Csendes-óceánon a japánok és az amerikaiak aprítják egymást. Ha úgy vesszük, tulajdonképpen nincs túl sok küldetés, de az egy-egy Tutorial scenarion kívül megtalálunk minden fontosabb eseményt az adott időszakból (már legalábbis azokat, ahol a felszíni egységek játszották a főszerepet). Az Atlanti-óceánon például lejátszhatjuk a német Graf Spee zsebcsatahajó utolsó csatáját, amelyet '39 végén a kapitánya Montevideo előtt felrobbantott; vidám pulykalövészetet csaphatunk egy Arhangelszkbe tartó brit szállítókonvoj és az azt fedező rombolókötelék között, míg egy cirkálókötelék érkezése véget nem vet a vidámságnak; a Scharnhorst és Gneisenau csatacirkálókkal megütközhetünk a Renown csatacirkálóval és az azt kísérő rombolóflottillával a norvég partok előtt; egy hipotetikus küldetésben az előbbi párossal kifuthatunk az Atlanti-óceánra, hogy csatlakozzunk a győzedelmes Bismarckhoz. Természetesen nem hiányozhat a listából az atlanti hadszíntér legizgalmasabb összecsapása sem: a Bismarck üldözése. A konvojvadászathoz hasonlóan ez utóbbi is több részre van osztva. Az első felvonásban a Norfolk és a Suffolk cirkálók által üldözött Bismarck és Prinz Eugen megütközik a brit haditengerészet zászlóshajójával, a Prince of Wales csatahajó kíséretében érkező Hooddal; a második felvonásban pedig a kormányozhatatlan német csatahajó megpróbálja minél kevesebb további sérüléssel megúszni öt brit romboló éjszakai támadását.

A Csendes-óceánon kicsit szerényebb a kínálat: az itt játszódó öt scenario a Guadalcanal környékén kialakult elhúzódó összecsapás egyes részleteit eleveníti fel, [redacted] zó erőviszonyokkal.

[redacted] játékban öt különböző küldetéstípus található. Ezek közül a legegyszerűbb a sima összecsapás, amelyben a feladat mindössze annyi, hogy nagyobb veszteséget okozzunk az ellenfélnek, mint amennyit elszenvedünk tőle. Ez persze az összes többire is igaz, de a többi négyben már egyéb feladataink is lesznek. Klasszikus japán küldetés Guadalcanalnál a Bombardment, ahol a küldetés végére egy megadott térségbe kell vezetni a hajóinkat, hogy azok tüzérségi támogatást nyújtsanak egy akcióhoz. Német-brit küldetésekben szintén [redacted] konvojok támadása, ahol az előbbi fél a szállítóhajók között próbál rendet vágni, míg a másik pont e rút próbálkozás meghiúsítására törekszik. Az előző két típus kombinációja a szállítás, ahol a konvojnak egy megadott térségbe kell érnie, míg az Interceptnél a gyengébb fél dolga az, hogy az őt üldöző erősebb elől meglépve mielőbb elhagyja a csatateret.


Éjszakai tűzijáték füstölgő görög hölggyel


A pimasz konvoj füstfelhőbe burkolózott – ami persze nem menti meg őket

A scenario végén az eredmény függ egyrészt az okozott/elszenvedett veszteség arányától, másrészt attól, hogy az adott taktikai feladatot milyen mértékben sikerült teljesíteni. Az előbbi tényező elég egyszerű pontozásos módszer szerint van díjazva: az egyes hajóosztályok méretüktől függő győzelmi pontot jelentenek (egy csatahajó nyilván a sokszorosát egy rombolónak), és az okozott sérüléseknek megfelelő pontot takarítunk be; az utóbbi tényező pedig egy, a feladat jellegéből adódó szorzószámot jelent.

Az oldal kiválasztása után először is a nehézségi fokozatot kell beállítani, ami egy rakás könnyítésen/nehezítésen (elhibázott manőverek, bedöglő torpedók, nemzeti jellegzetességek, információk az ellenfélről, és így tovább a végtelenségig) az AI intelligenciáját hivatott befolyásolni. Hát ez mondjuk elég nagy szórással dolgozik, fittyet hányva a történelemre, amire mondjuk jó példa a Denmark Straits scenario, azaz a Bismarck és a Hood összecsapása. A helyzet elég egyszerű: a Bismarckot és a Prinz Eugent két cirkáló üldözi északi irányból, míg a Hood és a Prince of Wales csatahajó délkelet felől próbálja elvágni az útjukat és ütközetre kényszeríteni őket – a két német csatahajónak tehát délnyugati irányban kell a túlerő elől lelépnie a tetthelyről. A történelemben ez az összecsapás mindössze öt percig tartott: a cirkálók lőtávolon kívül maradtak, míg a csatahajók össztüzet zúdítottak egymásra. A Bismarck egyik lövedéke egy szerencsés véletlen folytán pont a Hood kéményén keresztül a gépházba esett, a brit haditengerészet büszkesége pedig egyszerűen darabokra robbant. Ezt írja a krónika, de ÍGY soha nem zajlik le a csata a játékban. Ha a briteket irányítjuk, bolondos (értsd: zászlós szintű) AI-nál a németek kényelmes sétahajózást művelnek, és nagy erőfeszítés kell ahhoz, hogy NE süllyesszük

HTING TEEL

AR II SURFACE COMBAT 1939-1942



ÓRIÁSOK CSATÁJA

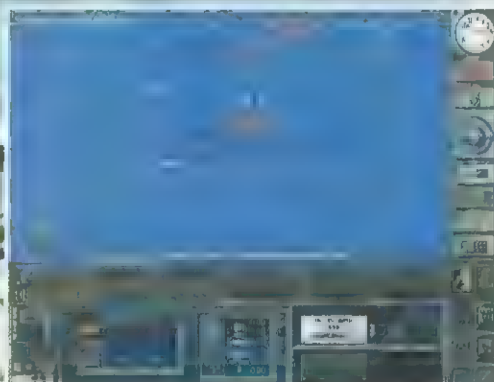
el mindkét hajójukat: admirális szinten pedig azonnal le akarnak lépni, és ha nem sikerulne, akkor megpróbálják a két brit csoportot külön-külön megsemmisíteni. Ennyit az AI-ról.

Az összecsapásokat irányíthatjuk standard és "divízió parancsnoki" szintről. Az előbbiben az összecsapásban résztvevő valamennyi egységet mi kommandírozzuk, az utóbbiban csak egyet. A program az összecsapásokban részt vevő egységeket csoportokba ("divízlókba" – mi maradjunk a "kötelék" meghatározásnál) rendezi. Egy ilyen "kötelék" lehet mondjuk egy szál csatahajó, vagy akár egy 4-5 rombolóból álló csoport is, ez az adott küldetésben előre beállított paraméter. A kötelékek harc közben együtt manővereznek. Egy kötelék felbontására (vagy akár több összevonására) csata közben nincs módunk, az viszont előfordulhat, hogy valamelyik kötelékünk felbomlik, azaz egy (vagy több) hajó kiválik belőle. Ez olyankor következhet be, ha a kötelék valamelyik tagjának beragad a kormánylapátja, a többi hajóhoz képest a felére csökken a sebessége, vagy – ha a nehézségi fokozatban engedélyeztük – hibásan hajt végre egy manővert. Ha kötelékparancsnoki szinten játszunk, akkor mindig csak egy köteléket irányítunk, a többi a saját (pontosabban az AI) szakállára tevékenykedik. Mivel az AI-nak rendszerint más elképzelései vannak az ütközetről, mint a harci szellemtől duzzadó játékosnak, inkább csak a mókás események kedvelői és a lottómegszállottak erőltessék ezt a játékstílust.

Az egyes küldetések fix időpontig tartanak, de természetesen az ütközetnek előbb is vége szakadhat, amennyiben valamelyik fél elvesztené az összes hajóját vagy esetleg az eligazításnál megjelölt "lelépési irányban" elhagyná az ütközetet. Egy másik módszer a befejezésre, ha megadjuk magunkat (bár nem tudom, hogy ez miért lenne bárkinek is jó), vagy ha "gyorsított befejezést" kérünk. Utóbbi esetben villámgyorsan letelik a hátralevő idő és a program az utolsó helyzetből kiindulva számolgatja a végeredményt. Ez kellemetlen meglepetéseket is hozhat, mert itt belép(het) egy új faktor: ugyan személyesen nem irányítunk légierőt, a küldetésekhez hozzátartozik egy légi/tengeri fölény paraméter is – ha ez az ellenfélé, akkor a gyorsított befejezés előtt még erőtől és magabiztosságtól duzzadó csatahajóink is könnyen a tenger fenekén találhatják magukat a végelszámolásra.

VAJON HOL VAGYUNK?

Na igen, az óceán közepén általában ez egy igen gyakran felmerülő kérdés. A szerzők szerencsére megkíméltek bennünket a navigáció problémáitól: a bevetések elején rögtön az események kellős közepén találjuk magunkat. A mozgás így tehát a harci manőverekre terjed ki. Mint már volt róla szó, hajóink kötelékben manőverezhetnek. Az új kurzust célszerű a 2D térképen meghatározni, mert ezen a különféle fegyverek (elsődleges és másodlagos ágyúk, valamint a torpedók) hatótávolságán és a hajóosztályok észlelési távolságán kívül bekapcsolhatjuk az 5-15-30 perc múlva várható helyzet kijelzését is. Fordulást két módszerrel hajthatunk végre: az egyikkel a hajók egy bizonyos pont elérése után veszik fel az új irányt, míg a másikkal azonnal fordulnak (azaz oszlopból vonalba sorakozhatnak és viszont). Utóbbi meglehetősen komplikált manőver, keményebb nehézségi fokozatokon ilyenkor szokták derék kapitányaink elrontani az ügyet. Fenyegető esetben mód van még hirtelen vészfordulóra is, amikor nemcsak kormánylapáttal, hanem motorral fordul a hajó (tehát jóval kisebb íven). Ennyit a manőverezésről, aminek esetünkben tulajdonképpen két célja van: a megfelelő kurzust felvéve mielőbb eltűnni, avagy olyan helyzetbe hozni a hajónkat, hogy fegyverei maximális hatékonysággal tüzelhessenek. A roppant tanulságos hajóenciklopédiát lapozgatva



Mint a 2D térképen is látható, a nemzetközi helyzet fokozódik



Ebből a távolságból már nem lehet elhibázni – vagy mégis?

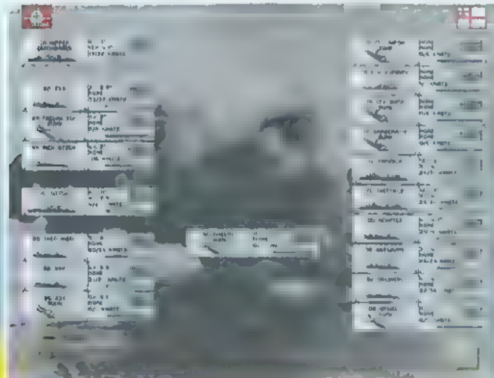
nem árt elelmélkedni azon az apróságon, hogy hol is helyezkednek el ezek a fegyverek: a csatahajók és a különböző cirkálóosztályok elsődleges és másodlagos ágyúkkal rendelkeznek. Az előbbiek a nagy kaliberű hajóágyúk a hajó hossztengelyével párhuzamosan, előre és hátra tájolt lövegtornyokban helyezkednek el, míg az utóbbi kisebb kaliberűek – rendszerint – a hossztengelyre merőlegesen. Ebből adódóan a fő lövegeknek a hajó felépítménye kb. 90, míg a másodlagosaknak 180 fokos holtteret okoz. A leghatékonyabb össztüzet nyilván oldalra lehet leadni, azon az áron, hogy így a hajó jóval nagyobb célt mutat a beérkező díszsortüzeknek, nemkülönben a torpedóknak. Torpedóval a cirkáló és a romboló osztályba tartozó egységek rendelkeznek, az előbbieken a vetőcsövek a másodlagos fegyverzethez hasonlóan a hossztengelyre merőlegesek, tehát ennek megfelelően a bal (portside) vagy jobb (starboard) oldalát kell a célpont felé fordítanunk ahhoz, hogy elengedhessük a halacskákat.

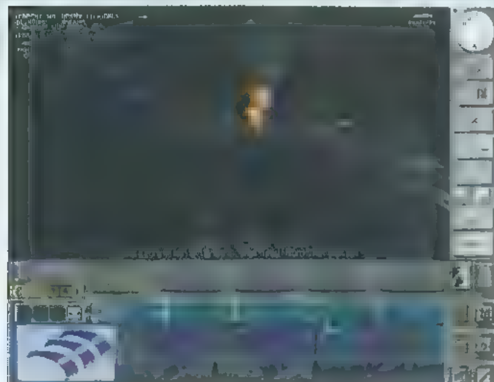
HAJÓ A HORIZONTONI

Ez a kiáltás már pár másodperccel a küldetések megkezdése után fel szokott hangzani. A napszaknak és az időjárásból adódó látási viszonyoknak megfelelően idővel a sima kontaktusból kialakulnak a hajó méretei, majd a körvonalai (ami majd meghatározza az osztályát és a nevét). Nehezebb fokozatokban a sajnálatos baleseteket megelőzendő elő-

ször a saját egységeket is illik azonosítani. Ezt meggyorsítja, ha bekapcsoljuk a hajó azonosító fényeit (ez persze nemcsak a saját egységek dolgát könnyíti meg). Éjszakai ütközeteknél a vizuális kontaktust elsősorban a kezdetleges radar, másodsorban pedig a lövegek torkolattüzei mozdítják elő, de van két egyéb eszköz a tarsolyunkban: a kiválasztott célpontra világító lövedékeket lőhetünk ki, illetve kereső fényszórókkal pásztázhatjuk a tengert. Néha persze jobb láthatatlanná válni, különösen ha egy súlycsoporttal nehezebb ellenfél vetett szemet ránk: ilyenkor melegen ajánlott cikkcakkos kitérő manővereket végezni (amit ugyan a 3D nézet nem mutat, viszont a találati valószínűségbe a program beleszámolja), és/vagy füstfelhőt fejleszteni, amely a szállítóhajók és rombolók kedvenc módszere a mielőbbi anonimitásba burkolózáshoz.

Célpontokat külön adhatunk meg a fő lövegtornyoknak és – ha vannak – a másodlagos ágyúknak és a torpedóknak. Ágyúknál megadható egy, a teljes kötelék által követendő automatikus célzási mód, illetve direkt célpontok. Az általános célzási módból háromféle akad: a harcvonalnál a kötelék a lehető legtöbb célpontot tartja tűz alatt; távolsági célzásnál minden egység a legközelebb lévő célpontra tüzel; míg a Threatnél arra az egységre összpontosítja a tüzet, amelyik a legveszélyesebb (rendszerint a legnagyobb). Direkt célpontoknak kijelölhetünk elsődlegeseket és másodlagosakat, utóbbiakra olyankor fog a hajó tüzelni, ha az elsődlegesre valami miatt nem tud (a lövegtornyok holtterében van, egy másik hajó zárja a tűzvonalat, meg ilyenek). Miután a célt kijelöltük, megadhatjuk még, hogy milyen típusú lőszerrel tüzeljenek az ágyúk (páncéltörő, általános, repesz vagy automatikusan választott gránátok), majd a lövegtornyok szépen ráfordulnak a célra és megkezdik a sortüzek durrogtatását. Hogy egy-egy sortűz talál-e, azt egy rakásnyi statikus (látási viszonyok, időjárás, a löveg típusa, a legénység kiképzettségi szintje és fáradtsága, nemzeti sajátosságok) és dinamikus paraméter (mindenekelőtt a távolság, a saját egység és a célpont sebessége, kitérő manőverek) határozzák meg. Ha jól számolom vagy 15 paraméterből számol találati valószínűséget a játék, amelybe természetesen egy véletlen faktor is beletartozik – így tehát Dávid és Góliát csatájából bárki kikerülhet győztesen. Ha a sorozat véletlenül találna, egy újabb adag matematikai függvény kerül bevetésre (milyen kaliberű és típusú gránát csapódott be, hol ült a találat, milyen volt a páncélozottság, satöbbi), aminek eredménye bizonyos fokú sérülés lesz. Ez lehet, hogy meg sem kottyan az egységnek, könnyebb veszteséget okoz (például átmenetileg kikapcsol a radar, amit idővel még a tengeren is kijavíthatnak), esetleg komolyabb zűrt csinál (beragad a kormány, felrobban egy lövegtorony, csökken a sebesség, meghal a tűzvezető tiszt). Vagy akár elsüllyed a hajó, mert a víznél nehezebb testeknél az gyakorta megesik. Mivel a találat valószínűségét és a sérülés nagyságát is egy rakásnyi képletből számolja ki a játék, olyan történelmi "malacokra", mint amilyenek a Bismarck útját kísérték, azért nem igazán kell számítani. A Hooddal összecsapva már az első sorozatainak egyike pont egy védtelen pontot talált meg, ami azonnal az ellentettjére fordította az aktuális erőviszonyokat, és a britek kénytelenek voltak gyorsan visszavonulni; pár nap múlva viszont egy brit torpedóvető gép elképesztő szerencsével eltalálta a Bismarck egyetlen sebezhető pontját: a kormánylapátját, ami aztán mozgásképtelenné tette, és egyben meg is pecsételte a sorsát. Na, ilyen véletlenek itt nem nagyon lesznek: a Fighting Steelben a tengeri hadviselés istene nem a szerencselovagokat kedveli, hanem a jó nagy kaliberű ágyúkat. Clausewitzi maximára fordítva a dolgot: sok lúd disznót győz, de még inkább: sok disznó ludat.


Ez jó mulatság, férfimunka volt!


Ááá, hülye angol! Nem látod, hogy én jöttem jobbról?!

CAMPAIGN

E meghatározás alatt az ember általában egymásra következő küldetéseket feltételez, amelyben dicső pálya- és ámokfutásra indul az ellenség sorai között. Itt ez egy kicsit azért meglepően sül el: a történelmi ellenfeleken kívül (német-brit és japán-amerikai campaign) pl. játszhatunk akár jenki-brit összecsapást is. A campaign négyféle hosszúságú lehet, amelyben az öt fő típusnak megfelelő, véletlen küldetéseket generál a program. Szó sincs azonban olyasmiről, hogy különböző kötelékeket küldözgetünk az óceán erre vagy arra a pontjára – a program egyszer csak a hasára csap, és ha olyanja van, akkor valahol csata lesz. Ha meg olyanja, akkor nem. Sajátos. Az összecsapásban résztvevő egységeket ugyanezzel a tudományos módszerrel választja ki, és rendezi kötelékekbe – bár abban van némi logika, hogy az egyes összecsapásokban megsérült egységeknek bizonyos időt javítással kell tölteniük kikötőben. Az idő múltával természetesen újabb és újabb erősítések válnak bevethetővé az elhullottak helyett. A campaign lényege nemcsak a küldetésekben elért minél nagyobb pontszám (amelyeket aztán összeadogat avagy kivon a program), hanem sokkal inkább az, hogy jól gazdálkodjunk a rendelkezésre álló erővel. Van ugyanis egy bizonyos "harckészültségi létszám", egy minimum, amelynek mindenképpen bevethetőnek kell lennie egy adott körben. Ha csak egyetlen nyamvadt romboló is hibázik a hadrendből, akkor a körre büntetőpontokat kapunk: az elsőre 200, a következőre 400, a harmadikra 800 pontot és így tovább. Így fordulhatott elő az a nagyszerű esemény, hogy egy szép hadműveletben négy romboló elvesztésével elsüllyesztettem három cirkálót és három rombolót (a transzportokat már nem is számoltam), szóval azt hittem, hogy lassan zászlóshajót fognak elnevezni rólam. Tévedtem. Egy romboló ugyanis négy körön keresztül hiányzott a hadrendemből, és nemhogy az Admiral Von CoVboy páncélost nem bocsájtották a vízre, de jó, hogy nem küldtek gályarabnak... Érdekes módszer. A valósághoz ugyan vajmi kevés köze van – mindenesetre ügyes huszárvágás a szerzőktől, amelyben campaignt is csinálták, miközben megmaradtak a játék "zutty az ütközet közepébe"-jellegénél.


A Lützow cirkáló torpedóval adja meg a kegyelemdöfést

NELSON ÖRÖME, NÉMI ÜRÖMMEL

Az úgynevezett szakma (mármint az internetes és az offline játékosújságok) elég egyöntetűen fogadták a játékot. Lévén igen szerencsés témaválasztás, mindenki vadul tapsolt az előzeteseknek – és mindenki savanyú képpel szívta a fogát a végeredményen. Nem tudom, mi baja van a világnak, de szerintem ez egy elég dögös kis játék. A grafikát tekintve ugyan láttam már ennél szebben hullámzó tengert és ennél több poligonból felépített objektumokat is, de ha valaki nem akarja a fürdőszobáját a sixtusi kápolna mintájára kifesteni, annak szerintem meg fog felelni. A 3D kamerakezelés tök jó: a manuális forgatható és zoomolható lebegő kamerán kívül van egy csomó félautomata (értsd: bizonyos szempontból célszerű) megoldás is, bónuszként pedig torpedó és ágyúgolyó-nézet is. A kezelőfelület a lehető legegyszerűbb: kizárólag az egeret kell nyomkodnunk, és a különféle panelek is teljesen logikusan épülnek fel. Küldetésből ugyan nincs valami sok, viszont az önálló programként futó Battle Generatorral olyat fabrikálhatunk, amilyen jól esik – a több mint ezer hajó tán több is lesz, mint elég. A fogszívók legnagyobb problémája nyilván a repülőgépek és a tengeralattjárók teljes hiánya, de hát a szerzők igazából a felszíni harcra hegyezték ki a játékot. Igaz ugyan, hogy a játéknak így több köze van a fentebb említett Nelson admirális korának haditengerészeti doktrínájához, mint a II. világháború idején alkalmazotthoz – mindenesetre a vállalt feladatot elég jól elvégezték. Lehet reménykedni egy 2. részben, amelyben a víz alatt és a víz felett operáló járgányok is dicső parancsnokságunk alá kerülhetnek.

CoVboy

Fighting Steel

FEJLESZTŐ: Divide by Zero
KIADÓ: SSI/Mindscape
WEBSITE: www.fightingsteel.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet (4 fő)

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
[illegible]

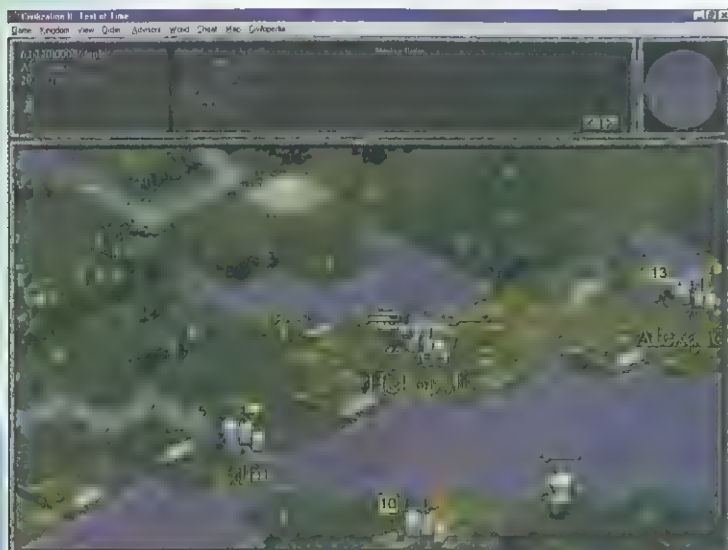
Summa summarum

A megcélzott feladat becsületesen végrehajtva. Talált. Süllyedt.

végítélet

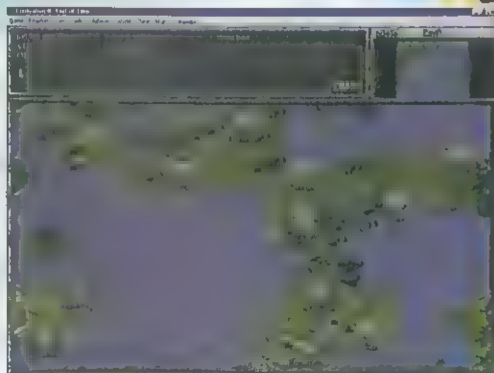
89%

Abban talán megegyezhetünk, hogy a Civilization II egy vérbeli játékosnak olyasmi lehet, mint mondjuk egy kereszténynek az Exodus. (már nem Abe-é, az két D-vel van) Sid Meier meg maga Mózes, aki néhanapján lejön a hegyről CD-kkel a kezében, mi pedig máris mehetünk az Ígéret Földjére. Az egy más kérdés, hogy mire bejutunk oda, rendszerint úgy érezzük magunkat, mintha vagy negyven évet lenyomtunk volna a pusztában: őszes szakállunk a térdünk köré csavarodik, és álmatlanságtól véreres szemmel érdeklődünk: “Miért nem hagysz már minket aludni, óh, Uram?!” A Civ2 a világ összes valamirevaló


E havi rejtvényünk: szerinted hány Lopakodó bombázza Heliopolist?

PC-s újságja szerint a valaha volt legjobb három játék egyike. (A másik kettő a Quake2 és a Half-Life.) Ezt nem én mondom – ők mondják. (Szerintem a Civ2 A legjobb.) Az ember azt hinné, hogy egyszeri és megismételhetetlen történés: ilyen egyszer volt, és nem lesz többet soha. Erre mit ad Isten, az év elején Sid apó megint lejött a hegyről, és a kezünkbe nyomott egy Alpha Centaurit, ami azért akár egy Civ3-nak is beillett volna. Az emberek még fel sem ocsúdtak megdöbbenésükből, mire megint megjelent egy Civ, csak ezt Call to Powernek hívták és ugyan jeles prófétánk keze ebben kivételesen nem volt benne, akár még neki is becsületére válhatott volna. Ha mindennap csoda történik, az azért megfekszi az ember gyomrát, így most már enyhe szkepszissel szemlélhetjük, amint egy újabb Civ került a boltokba: az “eredeti”, a “hamisítatlan”, a “Microprose-os”, és így tovább. Új barátunk a Test of Time alcímet viseli, és az eredeti elképzelés szerint új külsőt és kiterjedt belsőt kellett benne az egykori legendának kapnia. Lássuk, hogy sikerült a dolog.


“A nép, az istenadta nép, oly boldog e rajt...” (míg a kaja el nem fogy)


A játék végére már egész jó kis városokat sikerült növeszteni

ÚJ ARCNÁL CSAK EGY A JOBB: A MEGSZOKOTT

Megkímélem a tisztelt publikumot attól, hogy ismertessem a Civilization című játék lényegét. Egyrészt feltehetőleg mindenki ismeri (aki nem, azt őszintén sajnálom – kimaradt valami az életéből), másrészt a kézikönyv mintegy 200 oldalon boncolgatja, harmadrészt pedig ha most nekiállok beszélni róla, akkor valószínűleg az ezredfordulóig is csak a nagy körvonalakig jutok el (tekintet nélkül arra, hogy az most szilveszterkor esedékes avagy jövőre).

Kezdjük tehát azzal, hogy a játék új grafikai kinézetet kapott. Ezt állítják legalábbis a szerzők. Szó se róla, tényleg másképp fest – de hogy ezt “kinézet”-nek lehet-e definiálni, azon még elmerengenék egy kicsit. Tényleg némi előrelépésnek nevezhető, hogy az összes csapat a maga módján animálgat, a repülő cuccoknak kedves kis árnyéka van, és a különböző irányokba fordulva más-más profilt mutatnak. Ez mind nagyon jó is lenne, ha a játéktér nem lenne olyan fertelmes. Volt szerencsém látni a Civ2 nemrégiben megjelent PlayStation verzióját, így tehát már ismerősként üdvözölhettem az új designt. (“Már megint itt vagy, te rondaság?!”) PlayStationön nagyon sok szép játék van. Ott van például a Final Fantasy. A Metal Gear Solid. Meg még sorolhatnám, de a Civ2 még véletlenül sem tartozik azok közé. Jó érzésű grafikus ugyanis nem csinál olyat, hogy egy banánzöld lopakodó bombázó repül egy tányér spenótban, ugyanis – ha nem alapvetően vak – látja, hogy nem látja. (Na látja!) Ha már a “látni” ige szóba került, akkor említsük meg az új, több fokozatú zoomot, ami úgy dolgozik, hogy nagyításnál a duplájára növeli a pixeleket, mintegy C-64 feelinget kölcsönözve az ügynek. Szörnyű. A magából kikelt grafikus további ámokfutást is rendezett: az eredeti játékban a füst például teljesen egyértelműen jelezte a környezetszennyezést – most ezt egy rózsaszín maszat hivatott jelképezni, ami engem leginkább egy félig kiklopfolt tarjára emlékeztet. (Első látásra azt hittem, hogy egy titkos mirelit húsraktár bónuszra bukkantam.)

Új képernyőt kapott a városi menü is. Párszáz parti után már hozzászoktam az eredetihez, így egy kicsit ijesztő volt a dolog – de ezzel tulajdonképpen nincs baj: minden megvan (ha más helyen is) és tulajdonképpen logikusan csoportosított ablakokban. Ami nincs meg, az a városi látkép. Lévén látványeffekt volt, tulajdonképpen nem hiányzik különösebben a játékból, de azért igen jó volt megnézni egy kiépült városunkat. Ugyancsak nagyon jó volt az eredetiben az a másik vicces kis momentum, amikor alattvalóink bőrökkel, fával, majd márvánnyal díszítették vezéri főhadiszállásunkat, jelezve, hogy milyen szépen fejlődik civilizációnk. Jó volt – merthogy csak volt, most kimaradt ez is. Ha már kihagytak dolgokat, akkor az ember esetleg elvárta volna, hogy néha egy-egy jelesebb eseménynél (például egy csoda megépítésénél) benyomjanak egy videót, mint mondjuk a Call to Powerben – de hát úgy látszik ez a játék nem a grafikusok elképesztő teljesítményéről lesz híres.

Hát ennyit a Civ2 “megújult” grafikájáról, amelynek kapcsán az embernek olyan érzése támad, amikor az öregek otthonában találkozik az első szerelmével. (“Hát, izé, MENNYIRE megváltoztál!”)



APRÓ ÚJDONSÁGOK

Van egy-két apró változás a szabályokban is, amelyek nem különösebben jelentősek. Most csak azért kerítünk rájuk szót, mert a kézikönyvben egy külön fejezetet szenteltek nekik. Az elkövetők külön képesek voltak kiemelni, hogy a cirkáló rakéta támadási ereje most 18, és nem 20, valamint a vadászok és a lopakodó gépek védekezése kicsit nagyobb. Fantasztikus. Arról nem szóltak, viszont roppant idegesítő, hogy a nukleáris rakétát most már nem lehet bárhova kilőni, mert ugyanúgy csak 16 pozíciót repülhet, mint a cirkáló rakéta. Pedig a zulek meg az egyiptomiak még most is ugyanolyan pofátlanok, mint az eredeti Civ2-ben és amikor kicsit megelégeltem őket, akkor roppant szomorúan kellett tapasztalnom, hogy megszűnt ked-

venc fegyverem interkontinentális jellege. A másik apró változás a telepesekre (illetve később a mérnökökre) vonatkozik: automatizálhatjuk a tevékenységünket, továbbá képesek terraformálni is. (Úgy látszik, azért Sid mester Alpha Centauriját azért ők is látták.) A telepesek mozgatása egyébként most hasonlatos a katonai egységekhez: a program náluk is figyeli a kontrolzónákat, azaz most már csak a kém és a diplomata csúszkálhat át ellenséges egységek mellett.

ETKÖR

ON II

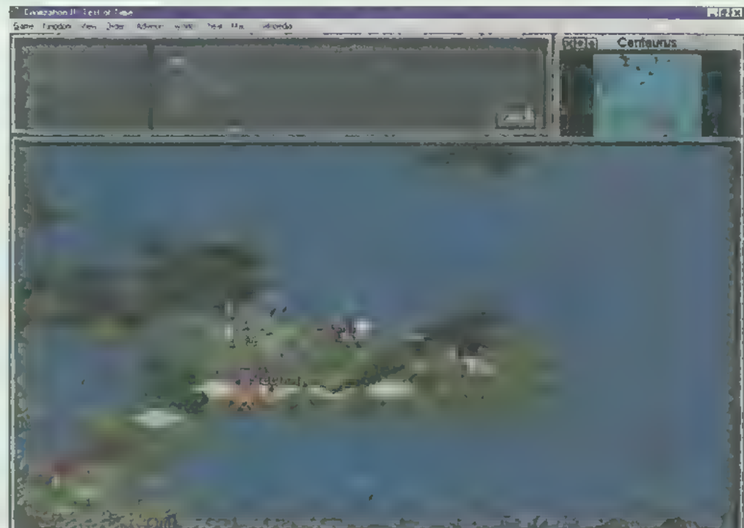
IME

Ha már belepiszkáltak a játékba, akkor nem ártott volna az eredeti Civ2 gyengéin is csiszolgatni egy kicsit. Gondolok itt például a nehézségi fokozatra: a legkönnyebb Chieftainben igazi Civ-játékos például már elvből nem játszik, mert abszolút nem kihívás. Deityben pedig saját jól felfogott érdekből, mert meg fogja ütni a guta, hiszen a nehézségi fokozat nem ügyesebben játszó gépi ellenfeleket jelent, hanem sokkal lassabban kutató tudósokat és egy "nem-túl-véletlenszámot" az összecsapások végeredményének kiszámolásánál. Természetesen most is akadt olyan, hogy a páncélosaim fennakadtak Hannibál egyik elefántján... Megvan még a kedvenc bugom is a Go To parancsnál: tízből nyolc esetben a masina még viszonylag ki tudja számolni a legkézenfekvőbb útvonalat a célvárosba, de ha a (vas)útban esetleg lenne egy kanyar, akkor általában ő légvonalban akar közlekedni, azaz még mindig tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül. Úgyszintén nem ártott volna csiszolni egy kicsit a diplomácián (itt aztán tényleg nem ártott volna az Alpha Centauri alaposabb tanulmányozása!), ami most is ugyanolyan egysíkú, mint volt: nem az aktuális érdekeiket tartják szem előtt a gépi ellenfelek, és a mese vége mindig az, hogy az egész világ összefog ellenünk és kénytelenek leszünk mindenkit lepofozni.

NAGY ÚJDONSÁGOK

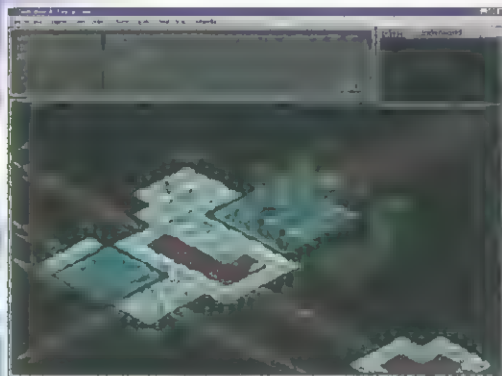
Ha valaki az eddigiek alapján azt hinné, hogy nem érdemes több szót vesztegetni a Test of Time-ra, az téved. Ha kicsit fura ízlésre is vall a grafikusok ténykedése, az biztos, hogy az új játékokkal (vagyis inkább játékkörnyezetekkel) teljesen új dimenziókat adtak a Civ2-nek. Az új játékokban az alábbi három feladattal találkozunk.

eredeti játék: Az eredeti Civ2-nek egyebár akkor lett vége, amikor valamelyik játékos űrhajója először megérkezett az Alpha Centauri csillagrendszerbe. A kibővített játék itt tovább folytatódik: az űrhajó által szállított telepeseinkkel megkezdhetjük az új bolygó gyarmatosítását is (ha hét civilizációval játszunk, akkor esetleg még konkurenciánk is lesz a gazpichik, a tregek vagy valami hasonló zűrös nevű faj képében) – és közben persze folytathatjuk a Földön viselt ügyeinket is (a két térkép között bármikor át lehet váltani). A Call to Powerhez hasonlóan különféle futurisztikus technológiákat is kifejleszthetünk, és a végső cél pedig most is a transzcendencia, egy magasabb szintű létezési forma elérése. Hú, ez nekem tetszik! – vidultam fel, és buzgón erőltettem is a dolgot, akadt viszont egy kis probléma. Az emberi felfedezések végpontja ugyebár a Jövő technológia 1-2-3-n, a futuristikusok kiindulópontja pedig az Ultrastring Theory – a kettő között viszont nem találtam a linket. Először azt hittem, hogy a Centaurin is lehet majd ősi tekercseket találni (nem lehet), aztán meg azt, hogy a gazpichiktől lehet lopni vagy zsákmányolni (de azt sem lehet). Nem tudom, hogy ez vajon programhiba akar-e lenni, de amikor már a 40. Jövő technológiát fejlesztettem ki, akkor meguntam a dolgot (illetve nem untam meg, mert zulukat bombázni jó – de be kellett fejezni a cikket). Így tehát a vállalkozó kedvű időmilliomosoknak sok sikert kívánok a transzcendencia kutatásához...


Harmadik típusú találkozások a gazpichi csapatokkal. Bár tegyük hozzá, hogy egy viszonylag jó ízléssel megáldott telepes már elvből nem száll le egy ilyen színekben pompázó bolygón

Science Fiction: Talán Sid Meier távozásakor hátrahagyott néhány jegyzetet, mert az a világ igencsak Alpha Centauri-utánérzet (még a leírásához tartozó csillagászati jegyzetek is igencsak az AC kézikönyvére emlékeztetnek). A történet helyszíne a Lalande 21185 rendszer, egész pontosan annak három lakható bolygója. Kicsiny csapatunk itt szenved hajótörést, de különféle bizarr környezeti technológiák kutatásával inkább utóbb, mint előbb képes lesz megépíteni a fénysebességnél gyorsabb űrhajót, amellyel visszatérhet a földre.

Szentséges Pirx pilóta! Hogy mennyi baja van egy eltévedt űrhajósnak!


Úgy tűnik, Dungeon Keeper lettem Midgard alagsorában


Erre a csodára nagy szüksége van a faliszőttesek (gob(e)linok) urának

Fantasy: Diablo-rajongóknak első osztályú szórakozás lesz Midgard földjének négy világában kommandírozni mondjuk a fanatikus goblinokat vagy a militarista hitetleneket, ahol a fantasy legjobb hagyományainak megfelelő "tudományokat", csapatokat és "csodákat" fejleszthetünk. A végső cél itt egy hatalmas ostromtorony megépítése, amellyel megostromolhatjuk a Midgardra vészt bocsátó gonosz istenség erődjét.

HÁT NEM IS TUDOM...

Lehet, hogy enyhe szarkazmust vélhetnek kiolvasni a fenti sorok némelyikéből, de ennek megvolt az oka. A Civ2 még mindig a legjobb játék a föld kerekén, csak nekem ebben a grafikai köntösben nem nagyon tetszett. Ennek pedig az az egyszerű magyarázata, hogy mióta az Alpha Centauri és a Call to Power megjelent, a Microprose nem húzkodhat le kedve szerint újabb bőröket erről az aranytojást tojó tyúkról. A grafikát leszámítva azonban most adták is valamit az eredeti Civ2-höz: az új játékok egészen sajátos miliőt teremtenek, és ugyan van egy jópár dolog, ami az eredeti egyik csapatának vagy építményének megfelelője, van néhány igen eredeti újdonság is. Hogy a Civ2: Az Idő Próbája hogyan fogja kiállni az idő próbáját, én nem óhajtom megjósolni, de szerintem minden Civ-játékosnak muszáj kipróbálnia. Még akkor is, ha ilyen ronda. Zárszónak meg csak annyit, hogy Sid bácsi megint fenn van a hegyen: átmenetileg visszatért a Microprose-hoz, hogy az eredeti gárdával együtt elkészítse az igazi Civ3-at. Uram, könyörülj rajtunk!

CoVboy

Civ II Test of Time

FEJLESZTŐ	Microprose
KIADÓ	Hasbro Interactive
WEBSITE	www.microprose.com
MEGJELENÉS	megjelent

Kellékek

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Kulcsszavak

Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy bernáthegyit uszkárnak öltöztettek – de attól még bernáthegyi maradt

végítélet

85%

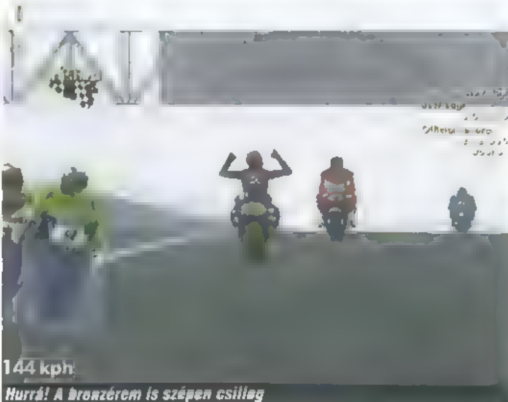
Kecses, áramvonalas forma. 500 köbcenti. Dögös. Ez akár az a bizonyos kólareklám is lehetne, ám ha egy számítógépes játékról van szó, nyilván mindenkinek egy kétkerekű gépcsoda ugrik be. Úgy tűnik, az utóbbi hónapokban egymás után jelennek meg a jobbnál jobb motorszimulációk: az SBK Superbike és a Castrol Honda után ismét gyorsasági motorok nyergébe pattanhatunk. Az Electronic Arts után most a MicroProse is egy "tök" hivatalos FIM licenccel rukkolt elő, s a patinás hírnévnek örvendő 500 köbcentis bajnokságot "játékosították meg". A GP500-ban a tavalyi, immáron ötvenedik 500cc Grand Prix futamai elevenednek fel újra – természetesen a cégtől megszokott magas színvonalon. Korszerű grafika, tetszőlegesen állítható élethűség: a GP500 az első igazán élethű 500 köbcentis motorszimuláció – állítja a játékhoz mellékelt ajánlás. Na de valóban az övé az elsőség, vagy netán ez csak egy szimpla reklámszöveg?



MAJDNEM ÉLETHŰ

Az biztos, hogy a GP500 külső megjelenésében nincs hiba. Noha a pályák az SBK Superbike-ban jóval szebbek voltak (ott a remek árnyékhatásokkal kiegészítve a tereptárgyak egy az egyben az eredeti pályák képét adták vissza, míg itt eléggé "poligonos" a környezet), maguknak a motoroknak a kidolgozása páratlan. Klasszul csillognak a fémfelületek és a spoilerek, s a járgányunknak minden egyes porcikája a helyén van. Mély benyomást kelthet például a "belső" nézet, ahol nem csak hogy a műszerfal kialakítása tökéletes, hanem még azt is láthatjuk, ahogy az emberünk a gázkart csűri, vagy ahogy a fékkel és a kuplunggal kavar.

Szóval a grafika elég príma. Kár, hogy a játék irányíthatósága, s a motor mozgása némiképpen rontja az átélhetőséget. A játék tesztelése során elég ellentmondásos érzelmek kavarogtak bennem: egyes megoldásokat gyengécskének, míg másokat nagyon szupernek találtam. A pilóta mozgását tekintve például a GP500 jócskán lemarad az SBK mögött – rendkívül furcsa, ahogy a motort döntögetjük. Az még csak hagyján, hogy a motorosunknak illene egy kicsit jobban "megmozgatnia az ülepét", de az lepett csak meg igazán, amikor a kanyarokból kijövet a gép akár huzamosabb ideig is döntve marad, holott egyenesen haladunk. Ez fizikai képtelenség. Amíg hozzá nem szokunk a különös látványhoz, olyan érzésünk van, mintha a motor egy sínen futna, s azon a sínen nyugodtan "ingázhat". Először azt hittem, hogy az arcade (játéktermi) körülményeknek köszönhető mindez, de hiába állítottam át szimulációra: az nem sok változást hozott. (A szimulációs mód többnyire csak a gumik csúszását növeli meg jelentősen.) Eme esztétikai hiba ellenére viszont meglepő módon a motorozás élménye mégis eléggé realisztikus – például a pálya lejtése/emelkedése és a motor rugózása jobban érezhető, mint az SBK-ban. Figyelemre méltó újítás, hogy az eddig megszokott sémáktól eltérően jóval nagyobb mértékben uralhatjuk a gépet, és sokkal kevesebbet kell a programra bíznunk. Szabadon választható opció például a pilóta súlypontjának manuális áthelyezése. Ergo ez annyit tesz, hogy nem csak a kormányt forgathatjuk, hanem mi határozhatjuk meg, emberünk mikor hajoljon előre, hátra, s oldalsó irányokba. Vagy az is érdekes lehetőség, hogy a hátsó és az elülső féket külön billentyűre rakhatjuk. Noha ez inkább csak profiknak ajánlatos (a hátsó kerék ezután könnyen blokkolhat, és kifarol alólunk a járgány), azért érdemes kipróbálni. Igazán remek szórakozás, hogy a komplexebb irányítással gyakorlatilag bármit megtehetünk, amit egy motorral meg lehet tenni. Például az egykerékre kapást úgy kell kivitelezni, hogy hátra dőlünk, és gázt adunk. De mondok valamit: még azt is megtehetjük, hogy a hátsó kereket emeljük fel. Csak annyiból áll a "bravúr", hogy kicsit felgyorsítva előre dőlünk, és behúzzuk az első féket. Persze a bravúroskodásnak nem ritkán bukta a vége. Hagyjuk is most a marháskodást, hiszen a legtöbben nyilván versenyezni szeretnének.



Hurrá! A bronzérem is szépen csillog

A MŰSZAKI HÁTTÉR

A megmérettetésre irányuló ősi ösztöneinket a stílusban immár tradicionálisnak mondható üzemmódokkal élhetjük ki: a 14 futamból álló bajnokságon kívül van egyszeri futam (tetszőleges pályán), idő elleni gyakorlás szellemmotorossal, és persze multiplayer játék. Utóbbi sajnos csak hálózaton keresztül választható, azaz osztott képernyő nincs. Az egyszeri futamok, illetve a bajnokság egyes versenyei három részből állnak: a pálya begyakorlásából, a rajtkockáért zajló kvalifikációból, és magából a versenyből. A gyakorlás és a kvalifikáció alatt nem csak a technikánkon, de a motorunk tudásán is csiszolhatunk.

Ha még nem említettem volna: 16 csapat közül szelektálhatunk, és egyáltalán nem mindegy, hogy melyikükre voksolunk. Bár csak hat márka talál-





Ha kanyarban ráhajtunk egy másik versenyző hátsó kerekére, annak általában hatalmas taknyolás a következménye



Nem a monitorom szellemképes, hanem az egyik versenymód



Itt éppen nem nyuszi ül a fűben, hanem a Vári Zoli személyesen

ható az istállókon belül (Honda NSR 500, Honda NSR500V, Yamaha YZR500, Suzuki RGV500, Elf MuZ, Modenas KR3), nagyon is érezni a különbséget egy gyengébben és egy jobban felkészített gép között. A választásnál nem csak a motor maximális teljesítményére, hanem a kormányozhatóságra is érdemes odafigyelni – ez utóbbit nem jelzi ki semmi, tehát ki kell tapasztalnunk. Nos, miután megvan a választottunk, az alapkiépítésen a bokszban változtathatunk. Ha épp nem versenyen vagyunk, bármikor beléphetünk a műhelybe (a Pause menüben a Pits-szel), s a következő dolgokon változtathatunk: különböző típusú gumikat rakhatunk fel, állíthatunk a felfüggesztéseken és a sebességfokozatokon, továbbá a motor által leadott teljesítményt is szabályozhatjuk. Az egyéni beállításainkat akár el is menthetjük, azaz eltérő műszaki paramétereket eszközölhetünk akár külön a pályákhoz párosítva.

ELÉG KEMÉNY

Meg kell mondjam, a már említett ősi ösztönök aligha elegek a győzelemhez, mert az ellenfelek nem éppen kispályásak. Én legalábbis eléggé leizzadtam, amire sikerült egy győzelmet összehoznom – és nem hiszem, hogy szimplán csak béna vagyok. Mivel gyors sikerre vágytam, levettem a többiek tudását 5%-osra (!), de még úgy is fel kellett kötnöm a bugyogót. Ha egyszer is buktam, már biztosan magaménak tudhattam az utolsó pozíciót. (Nem véletlenül van az, hogy elméletileg aki egy ilyen versenyen bukik, az már nem is állhat vissza.) Ezek után el lehet képzelni, milyen lehet mondjuk a 120%-os AI. Mit ne mondjak: sűrűn használtam a pause menüből az újraindítás opciót, amit a program szerencsére a bajnokságon belül sem tilt le. Minden praktikára szükség van, amit az igazi pilótáktól el lehet lesni: úgymint az ellenfél leszorítására, a késői fékezésekre, stb. A viaskodásnál mondjuk nem árt vigyázni, mert az ütközések eredménye teljesen kiszámíthatatlan – ez teljesen egyezik a valósággal. Például amikor mindenki dönt a kanyarban, megtörténhet, hogy előzés közben az első kerekünk felfut az előttünk haladóra. Csak azt vesszük észre, hogy hirtelen oldalra dobódik a motor eleje, s máris az aszfaltot töröljük. Igaz, az is előfordulhat, hogy az előttünk haladó zakózik, mi pedig szépen átugratunk rajta. Ha bajnokságon megyünk, az agresszív stílus amúgy kerülendő, csakúgy mint a kanyarok lerövidítése. Ha bemutatják a "Stop&Go" büntetést, ki kell állnunk 5 másodpercre a versenyből, ami azonban jóval több időveszteség (a bokszutcában limitálva van a sebesség).

Számomra egyébként már csak az is beletelt egy időbe, amíg egyáltalán az irányítást megszoktam. A járgányok közel sem olyan fordulékonyak, mint mondjuk az SBK-ban, ami sajnos annyit jelent, hogy mindig muszáj pontosan az ideális íven futnunk, különben kiszaladunk a fűre, vagy a fékbe kell taposnunk. Noha van "fék-besegítés", mint a SBK-ban, az alig ér valamit. Használhatatlanul, össze-vissza működik: néhol már kilométerekre a kanyar előtt lefékeződünk, s a többiek sorban húznak el mellettünk, néha meg mintha megfeledkezne rólunk a "segítség", s a beláthatatlan kanyarokban úgy elszállunk, mint a győzelmi zászló. A tizennégy pálya közül talán ide a "szomszédunkba" érdemes elsőként átugrani: a brnoi pályán szerencsére nem spóroltak az aszfalttal; az út elég széles kiépítésű, ráadásul csak egy élesebb kanyart kell bevennünk, így ritkábban fordul elő, hogy a füvön gázolunk át.



Mint látható, a többi versenyző is füvezik néha

Az esések amúgy felettébb impresszívek: a felborult motor oldala szikrát vet az aszfalton, s közben a pilótánk összegömbölyödve bukfencezik már ki tudja hol. Ha az opciók között a Forced Retirement ki van kapcsolva, bármennyit eshetünk, mindig újra visszakerülünk a pályára. Az utólag már viccesnek tűnő elszállásokat el is menthetjük, merthogy a pause menüből bármikor kérhetünk visszajátszást. Noha a video-panel nem olyan komoly, mint az SBK-nál, azért az alapvető szolgáltatásokat, mint például tetszőleges helyre tekercselést, gyors oda-visszajátszást, és egy TV-s kameranézetet azért biztosít. (A TV-s nézetet egyébként a játék közben is lehet választani.)



Az ilyen trükkös jeleneteket mindenképpen érdemes elmenteni

A LEGJOBB?

Amint az már az elejtett utalásaimból is nyilván kicsengett, a GP500 szerintem egy nagyon profi motorverseny, de azért akad egy nála is profibb: az Electronic Arts SBK World Championshipje. Igencsak megközelítette annak színvonalát, sokkal jobban, mint a Castrol Honda, ám hiába: az SBK alapozva tette a mércét. Csupán néhány apróság az, amivel a GP500 alul marad (például a pályaválasztásnál nem lehet az időjáráson változtatni), de amikor egy kiélezett versenyről van szó, ugyebár minden apró részlet számít. Persze a dobogó második foka sem rossz eredmény, úgyhogy a GP500-nak azért távolról sincs miért szégyenkeznie. Amúgy meg ha szó szerint vesszük a játék ajánlását, akkor 500 köbcentis szimuláció valóban nem volt még ilyen jó. (Az SBK-ban ugyanis 750-es, illetve 1000 köbcentis gépek a főszereplők.)

V.Z.

GP 500

FEJLESZTŐ: Milbourne House
KIADÓ: Microprose/Hasbro
WEBSITE: www.grandprix500.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A motorversenyek egyre sűrűsödő mezőnyében a GP500 egyelőre a második befutó

végítélet

87%

Nem tudom, miert buntet engem a sors, de az utóbbi időben szinte csak a 300 csapat által készített produkciók akadtak a nagyitóm alá. Ezzel a kijelentéssel nem akartam általánosítani, vagy [illegible] a 300 [illegible] ramok szinvonalát – mert akadnak kivételek is – csak az utóbbi pár játékukkal nem voltam teljes mértékben kibékülve. Nos, ezek közé tartozik a most tesztelésre kerülő Gulf War is. A fiúk egy arcade shoot'em up stílust ültettek full 3D-s környezetbe és ezt megtoldották napjaink legpikánsabb témájával, a balkáni és Közel-keleti háborúval.

[illegible]

különböző célpontokat (házakat, radarokat) kell megsemmisíteni. Végül is mi mást is várhatna az ember egy aracade stílusú lövöldözős játéktól? Nos, miután rászántuk magunkat, [illegible] a "Kalapács" nyergébe pattan[illegible] [illegible]ljünk rá a start gombra. [illegible] töltés után máris a csa[illegible]

GULF WAR

OPERATION DESERT HAMMER

A történet mostanság játszódik, éppen az ezredfordulón, amikor egyre durvább és véresebb zavargasok indulnak be, [illegible] Természetesen [illegible] "[illegible]" [illegible] szemmel, főleg, hogy már amúgy is

Völgyben parkoló kamionkonvoj egy szép textúrahiba társaságában

A bombázás kinyírta a bunkereket, nekem már nem kell foglalkozni velük

VIRÁGOK SZAD

sok melót öltek bele a béketárgyalásokba és hadműveletekbe. Az éppen aktuális amerikai elnök úgy dönt, örökre véget kell vetni a háborúskodásoknak és meg kell teremteni a világbékét. Ezt természetesen háborúval akarja elérni. Szóval, megérke-

[illegible]ses-dombos [illegible]ket – de nem mondom, mert a játék intrójából és [illegible] filmjeiből még ezt a látványt is tökéletesen vissza[illegible]juk. A videó jelenetek nagy része eredeti felvétel az igazi háborúból, különböző tv tudósításokból és híranyagokból összeválogatva. A kép minősége ugyan hagy maga után kívánnivalót, de azért ne legyünk telhetetlenek. [illegible] legyünk csak azok, mert amit [illegible] meséltem el ily nagy lelkesedéssel, az volt a játék összes

kapcsolat formájában. Hálózatban maximum 8-an játszhatunk és ilyenkor bizony nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, mert minden domb mögött lapulhat egy emberi intelligenciával bíró ellenfél, aki csak a megfelelő pillanatra vár, hogy ránk szabadítsa rakétái armadáját. Visszatérve a campagin-ben teljesítendő küldetésekre, minden pálya előtt megtekinthetünk egy filmet az aktuális helyzetről a térségben. Ezután természetesen a mission briefing következik, ahol pontosan ismertetik a megoldandó feladatot, melyeknek a változatossága kimerül abban, hogy

kapjuk az első találatokat. A készítők úgy gondolták, hogy nem kell időt hagyniuk az irányítás megszokására, mert olyannyira egyszerű, hogy szinte semmit sem kell megjegyeznünk. A tankot az egérrel és a fel-le nyilakkal mozgatjuk, a bal gombbal pedig lőni tudunk. Ezeken kívül a jobb egérgomb szolgál a rakéták és bombák kioldására, a nulla viszont (a numerikus billentyűzeten) a légitámadás hívására. A Pagedown gombbal lehet a fegyverek között váltani és a Delete-tel tudunk kapcsolni a kétféle irányítási mód között. Ezek annyiban különböznek

egymástól, hogy az egyiknél teljes mértékben egérrel irányítjuk a tankot (amerre a cső fordul, arra áll a tank is), a másiknál pedig külön tudjuk forgatni a csövet az egérrel, és külön mozgatjuk a tankot a kurzor nyilakkal. Szóval, az irányítás megszokásával senkinek nem lehet problémája. Ami nem azt jelenti, hogy a játszhatóság is hasonlóan könnyen fog menni. A tankot teljes mértékben hátsó nézetből látjuk és semmiféle belső nézet nincsen. Ez azoknak okozhat problémát, akik úgy képzelik el a csatát, hogy dombok mögé bújva cserkészik be az ellenfelet és lecsapnak rá, mielőtt az észrevehetné őket. Emiatt nem kell aggódni, mert ez akkor sem válna be, ha lenne belső nézet, ugyanis kedves ellenfél barátaink hatótávolsága há- [illegible] mint a miénk és még [illegible]


Ez a helikopter összetéveszti a bátorságot a botorsággal


Bonyolult feladat: szét kell lőni mind a négy házat és mission complete

DÁMNAK

Egy óriási pozitívuma a játéknak, hogy a programozók a gyengébb géppel rendelkező réteget célozták meg vele. Mindamellett, hogy nem igényel komoly konfigurációt, még elfogadható grafikai élményt is nyújt (igaz a maximum felbontása csak 640*480). Viszont, egy Voodoo 1-es kártyára még így is szükségünk lesz, dehát kinek ne lenne már manapság? A modemes játékhoz nem árt egy gyors modemmel rendelkeznünk, mert különben nagyon be tud ám lassulni a játék, és a végén már élvezhetetlenné válik.

A grafikai élményre visszatérve, a pályák többsége a sivatagban játszódik és csak néha tarkítják apróbb erdők és tavak. Leggyakrabban pálmafákkal találkozhatunk, amiket még szét is lőhetünk. A táj kidolgozása annyira egyhangú, hogy nem merem megkockáztatni [illegible] mert hazudnom kellene. [illegible] kívül csak elvétve [illegible]


Szentséges ég! Elég meleg lehet a helyzet, ha már a torony vasszerkezete is tüzet fogott

az is valószínűleg a feladat része lesz (vagyis szét kell lőnünk). A robbanásokkal sem voltam teljes mértékben megelégedve. Nem tudom pontosan megfogalmazni, hogy mi nem tetszett bennük, csak egyszerűen valami nem stimmelt (az életben nem így néz ki egy robbanás). Mint már mondottam, a tankot hátulnézetből látjuk, és emiatt a készítők csak a jármű hátulját animálták. Azaz amikor kanyarodunk és enyhén elfordul a kamera, láthatjuk, hogy a lánctalpak valójában nem is forognak (mert ez csak hátulról látszik). Nagyon sok hasonló kidolgozási hiba lelhető még fel a programban. Ilyen például, amikor ráhajtunk egy szétlőtt bunkerre. A tank egyszerűen átmegy a roncsokon, amik azon nyomban el is tűnnek alatta, mintha sosem lettek volna ott. Szólnék pár szót a képernyőn található információkról is. Alul középen találjuk az energia kijelző csíkot, ami igen hamar el fog fogyni. Ettől balra a légitámadások számát, jobbra pedig az éppen kiválasztott másodlagos fegyvert és a hozzá tartozó töltények számát láthatjuk (az elsődleges fegyver mindig a géppuska). Ezeken kívül a jobb felső sarokban helyezkedik el a térkép. Úgy gondolom a térkép megértéséhez jól jönne egy kis segítség, úgyhogy most egy kis jelmagyarázatot adnék. A zöld háromszög vagyunk mi, a pirosak pedig ez ellenségek. A háromszögek a tankok, a keresztek a helikopterek, a kockák meg az ellenséges épületek. Egy cián színű rombuszban láthatjuk az égtájakat a könnyebb tájékozódás céljából, és a narancs színű robbanás alakok jelzik, hogy merre találjuk a következő megoldandó feladatot.


Ez is egyfajta városrendezés, de azért a házunk előtt nem szeretnék ilyet

A menü primitívsége és igénytelensége már csak ráadás a többi kellemetlen élmény mellé. Kénytelen vagyok bevallani, hogy ennyire ronda menüt még egy játékban sem láttam (legalábbis nem a 90-es években). A design egyenlő a nullával, viszont a használhatósága annál jobb. Legalább nem lehet eltévedni benne. A választható menüpontokat sárga négyzetek jelölik fekete alapon és ha rájuk kattintunk, sárgára változnak (Ez aztán a fantázia!). Ezen kívül nem is érdemes több időt a menüre pazarolni.

Értékelésnek azt tudnám mondani, hogy a sok negatív tulajdonsága ellenére egész jól el lehet játszadozni vele pár órácskát (de nem többet!), ha nem is a csodálatos grafikáért, de a hangulatos háborús zenéért és hanghatásokért. Úgy látszik, azt hitték a kiadónál, hogy ez már önmagában elég lesz arra, hogy minden kedves PC tulaj, nyálcsorgatva álljon sorba a boltok pultjai előtt. Szerintem tévedtek.

Endrédy Tibor

Gulf War

FEJLESZTŐ: Military Channel
KIADÓ: 3DO
WEBSITE: www.gulfwarpc.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 48MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx glide
Multiplayer: modem, LAN

Summa summarum

Egyszerű arcade játék, sok akcióval, de kevés izgalommal

végítélet

74%

Van egy olyan gyanúm, hogy mindazon személyek, akik egy bizonyos Pirates! című játék megjelenésekor már a számítógépes játékosok táborába tartoztak, most valahol az öregek otthonában lehetnek, vagy ha más nem, hát legalábbis rettegve gondolnak arra, hogy gyermekeik nemsokára új alaplap/processzor/videókártya utáni vággyal fognak előjönni a PC-jük alól. Ha jól emlékszem, a játék először '87 tájékán jelent meg Commodore 64-en, egy akkor még viszonylag ismeretlen cég (Microprose) viszonylag ismeretlen ifjú titánjának (Sid Meier) neve alatt – és hát, khm, "elég" tűrhető darab volt. Ha az imént a Civ2-t nemes egyszerűséggel minden idők legjobb játékának definiáltam, akkor a Pirates! is megérdemel annyit, hogy benne van az első ötben. A történet a 16-17. század idején játszódott a karibi szigetvilágban, a kalózok aranykorában. Az újonnan gyarmatosított földrész a kalandorok paradicsoma, ahol egy vállalkozó kedvű ember épp olyan közel állt a gyors meggazdagodáshoz, mint ahhoz, hogy köztéri látványosság legyen, amint részt vesz élete utolsó akasztásán. A játék egyszerre volt gazdasági szimuláció (a cél az, hogy a kereskedelemből és a rablásból származó javak áruba bocsátásával minél nagyobb magánvagyonra tegyünk szert), kalandjáték (menet közben különböző küldetéseket kaptunk, kezdve az elásott kincsektől a fejvadászaton át a spanyol Ezüstflották elcsípéséig) és – habár ez a kifejezés akkor még ismeretlen volt – a tengeri és szárazföldi összecsapások megvalósításából kifolyólag real-time stratégia is.

A nyájas olvasóban felmerülhet a kérdés, hogy vajon mit hablatyolok itt össze-vissza erről az ősrégi game-ről, amikor ez az ismertető az Eidos vadonatúj játékáról, a Cutthroatsról kellene hogy szóljon. A válasz roppant egyszerű: azért, mert gyakorlatilag szóról szóra lemásolták a Pirates!-t. Ha valaki ismerte ezt a játékot, akkor ő azonnal képben van a Torokmetszőkkel is, mindössze az egyéni párbajokat hiányolhatja. A feladat ugyanaz: egyrészt adva vannak a térségben torzsalkodó hatalmak (bár a dánok szerintem maguk sem tudják, hogy hogyan keveredhettek ide), akiknek harcait kihasználva hírnevet és dicsőséget szerezhetünk valamelyik színeiben (vagy akár az összesében, de az azért igen cinkes, amikor az összes hajó a horizonton egy lehetséges támadót rejt); másrészt jelentős eredményeket teszünk a kereskedelmi hajók menetsebességének fokozása érdekében (amelyik ugyanis megpillantja Jolly Rogert lengető zászlóshajónkat, saját jól felfogott érdekében is rekordsebességgel fogja szántani a habokat). A játék különféle időpontoktól kezdve indulhat (mindig változó politikai körülmények között), és kezdetben mindig egy kicsi (de nagyon gyors) brigg fedélzetén vesszük át a parancsnokságot.

VÁROSNÉZŐ

A játék mindig a kalózok fellegvárából, Tortuga városából indul, amely így egyben bázisunkként is szolgál. Itt mindig lesz megfelelő utánpótlás emberből, felszerelésből és ellátmányból, nincs kereskedelmi "árrés" (az eladási és a vételi árak azonosak), jó áron akad gazdája a lopott holminak, és a kikötő "parkolási tarifája" is itt a legalacsonyabb. A városi főképernyőn először mindig a legutóbbi hírekről, a lakosság irántunk érzett szimpátiájáról, az aktuális pletykákról (ezek néha még igazak is) és a várost birtokló hatalom politikai viszonyairól értesülünk. A sós víztől cserzett tengeri medve első útja természetesen a kikötői csapszékbe vezet, ahol több kellemes időtöltés mellett legénységet toborozhatunk.




Ez itt 6 millió négyzetmérföld aprólékosan lemodellezve, madártávlatból

A legénység három szakmában tevékenykedik: a tengerészek irányítják a hajót, a tüzérek kezelik csatában az ágyúkat, a "tengerészgyalogosok" pedig muskétákkal és pisztolyokkal durrogtatnak, és kizárólag ők tudják a megcsáklyázott hajókat elfoglalni. Ugyancsak a kocsmában lehet tiszteket toborozni: rájuk azért van szükség, mert ők lesznek az elfoglalt hajók kapitányai (ha nincs tartalékban tisztünk, nem is tudjuk magunkkal vinni, el kell süllyesztenünk). Igen üdvös, hogy zsoldot nem kell menet közben fizetnünk: a zsákmány felosztásánál a legénység egy, a tisztek két, mi pedig négy részt fogunk kapni.

A kereskedőnél tudunk árukat adni/venni. Minden utazáshoz szükséges egy nagy adag elemózsia (vagy az azt kiváltó gyümölcsök/háziállatok) a legénység élelmezésére. Pár napot még kibírnak élelem nélkül a tengeren, viszont hamarost komoly zendülés várható, amennyiben kifogy a szabványkalóz legfontosabb üzemanyaga: a rum. (Zendülésnél egyszerűen leváltanak bennünket a kapitányi posztról, és kezdhetjük a pályafutásunkat újra.) A többi áru helyi jellegű cucc (fűszer, kakaó, prémek, stb.), amelynek vételi és eladási ára nyilván különböző (néhány pofátlan spanyol például 100%-os haszonkulccsal dolgozik). A Pirates!-hez képest szerintem elég nagy butaság, hogy az árak nem változnak a kereslet és a kínálat függvényében (vagy legalábbis abban a 8-10 városban nem változtak, amelyeket felírkáltam). Kereskedelemmel nem lehet igazán meggazdagodni, mert egyes cikkeken csak kisebb városokban lehet kellemes haszonra szert tenni – ott viszont a szegény kereskedő nem tud egy nagyobb tételt átvenni. (Ha várunk egy hetet, akkor már megint lesz pénze, de akkor meg a kikötő parkolási díja elviszi a hasznot.) Így tehát sokkal célszerűbb a rablott árura szakosodni.

A hajóácsoknál tudjuk a sérült hajókat javíttatni (bár elég érdekes, hogy tökéletesen ép hajókon is mindig talál javítanivalót), mi több itt lehet hajókat adni/venni is. A mentőcsónakokon kívül vásárolni csak olyat tudunk, amivel kezdtünk (ennek nincs sok értelme), ellenben a nagyobb kereskedelmi hajók még teljesen szétlőve is nemritkán 2-3.000 pesoért találnak itt gazdára. Ugyancsak itt lehet boltolni a fegyverzettel (hajóágyúk, muskéta, pisztoly, gránát, és főleg: ágyúgolyók). Venni csak ágyúgolyót érdemes (igen ciki ugyanis, ha egy tengeri csata kellős közepén kifogy a lőszer), a többit pedig az elfogott hajókról bőven szólíthatjuk magunkhoz. Nálam idővel szépen jövedelmező iparággá fejlődött a rablott fegyverekkel való kereskedelem.

A vásárolt áruk, fegyverek és a szerződtetett legénység a dokkokba kerülnek, ahol kifutás előtt be kell rakodnunk. Beszórathatjuk a cuccot a géppel is (ilyenkor arányosan szétosztja a flotta hajói között a méret függvényében), de egy kissé körülményes rendszer segítségével manuálisan is eloszthatjuk a hajók között. Ennek csak a legénység és a fegyverek elosztásánál van jelentősége, kajánál és rumnál például mindegy, hogy melyik hajón van – a lényeg, hogy legyen valamelyiken. Ja, a pénznél is! A vagyonunkat ugyanis mindig magunkkal hurcoljuk, és ha egy csatában elsüllyed egy hajónk, akkor a rajta levő pesoinknak is fájdalmas búcsút kell intenünk.

Üzleti ügyeink elvégzése után tiszteletünket tehetjük a város első emberénél, a kormányzónál. Jellegzetes politikai figura: a saját pecsenyéjét sütögeti, függetlenül országának vagy városának érdekeitől. Így megtörtént velem, hogy míg az egész Karib-tenger összes spanyol fregattja csekélységemet kereste valami titokzatos okból kifolyólag, addig Coro kormányzója adott nekem egy papiruszt, miszerint az ő személyes jóbarátja vagyok. A kormányzókat megfenyegethetjük, cseveghetünk velük különféle tónusokban, megvesztegethetjük/megajándékozhatjuk őket (pénzt, részesedést, ágyúkat vagy hajót adunk, ilyesmi). Rendszerint barátságos csevegés közben kaphatunk küldetéseket, amelyek rendszerint arról szólnak, hogy vigyünk el valakit/valamit egy adott helyre – esetleg fogjunk el/öljünk meg egy bizonyos személyt (utóbbi esetben megadja a tartózkodási helyét, és ilyenkor a városban a csatanézetben tudunk szembekerülni az illetővel). Ha a kormányzóval jó viszonyt ápolunk, akkor különféle kellemes dolgokat adományozhat nekünk. Eltörölheti például az eddigi bűneink listáját vagy adhat esetleg bebocsátó ajánlást egy városba. (Ez igen mókásan is sülhet el, csak egy példa: egy szép napon üzleti okokból kifolyólag kiraboltam Rio Hachát, amit a kormányzója valamiért zokon vett (be sem futhattam a kikötőbe); Coro kormányzóját viszont már elég régóta pumpoltam különféle ajándékokkal, és a kedves úriember nemcsak hogy eltörölte a vérdíjamat, de adott egy ajánlólevelet is Rio Hacha kormányzójához. Ha épp nem másfelé lett volna dolgom, akkor tehát nyugodtan eladhattam volna a Rio Hachából rabolt holmit Rio Hacha kereskedőinek – íme az üzlet, ami saját magát gerjeszti!) Ugyancsak kaphatunk még a kormányzótól kincses térképet, kereskedelmi monopóliumot (a vételi áron adhatunk el), kölcsönözhetünk felszerelést vagy csapatokat, sőt, még polgárjogot vagy rangot is kaphatunk (az előbbinél kapunk egy lakást a városban és nem kell magunkkal hurcolni a pénzünket mindenhová, az utóbbinál pedig egyre több kísérő küldetést kérnek tőlünk a kereskedelmi hajók).

A városokban tudjuk felosztani a zsákmányt is, de csak akkor, ha a legénységi rész elérte az 500 pesot. Ez az ok prózai: ha tovább akarjuk folytatni, új hajót is kell vennünk és a legkisebb is majdnem pont annyiba kerül, mint a mi négyszeres részesedésünk. Biztonságosabb (értsd: nagy létszámú) legénységeknél ez persze eltart egy ideig, de itt is működik a Pirates!-módszer: osztozkodás előtt leöletjük a legénység nagy részét valamilyen elvetélt akcióban. Ez ugyan nem túl etikus dolog, de mivel így nagyobb rész jut nekünk, üzletileg indokolható. Kapitalizmus van...

NAVIGARE NECESSE EST!

Horgonyt fel, irány a nyílt tenger! Ha nem is nagyon látszik, a szerzők a környezet kialakításában igen aprólékos munkát végeztek. Én ugyan nem számoltam le, de állítá-


Lassan befutunk az 576 Konzol főszerkesztőjéről elnevezett kikötőbe

Szoftverkalózkodás

A tortugai kocsma igen gyanús figurák gyülekezőhelye (a többi is)

suk szerint tökéletesen lemodellezték a Karib-tenger mintegy 6 millió négyzetmérföldjét, az uralkodó széliránoyokkal, a korabeli földrajzi viszonyokkal és persze a városokkal. (Nem voltam rest megnézni egy térképen pár kisebb szigetet, ami csak az árbockosár-nézetből látszott – tényleg nem hiányzott egy sem). Mi ebből egy térképet látunk – a nagy munkának maximum annyi a gyümölcse, hogy egy-egy utazás tényleg kábé addig tart, mint akkoriban. A tengeren egyetlen kattintással utazgathatunk a városok között, de akár le is horgonyozhatunk vagy cirkálhatunk a nyílt vízen. Utóbbi eset például forgalmasabb nagyvárosok előtt zsákmányra leső kalózkollégák jó szokása lehet – bár tegyük hozzá, hogy néha annyira zsíros falat érkezik, ami erősen meg is fekszi az ember gyomrát: egy alkalommal egy ágyúkkal rendesen megpakolt fluyte-tal egy hét hajóból álló flottával találkoztam. Azt hittem elcsíptem az Ezüstflottát, és azonnal támadásba lendültem. Meg az a hét fregatt is...

AHOY! VITORLA A HORIZONTON!

Ha utunk során egy másik hajó tűnne fel a horizonton, a program azonnal érdeklődik, hogy meg akarjuk-e közelebbről vizsgálni, azaz átváltani árbockosár-nézetre. (Ha a kiáltás után azonnal tölteni kezd a játék, akkor az azt jelenti, hogy a vitorlák tulajdonosai már átváltottak rá, és majdnem biztosan olyan ország hadihajói lesznek belőlük, ahol nem örvendünk különösebb népszerűségnek...) Mivel ez a lehetőség gyakorta fennáll, ebből a nézetből csak akkor lehet visszaváltani a főtérképre, ha 15 mérföldön belül nincs más hajó. (Mondjuk így is el lehet jutni A pontból B-be, de kicsit hosszadalmas, mert itt sokkal lassabb az időgyorsítás is.) A kosárból mintegy 10 mérföldes körzetet látunk be. Az itteni teendőink ugyanazok a kínkeserves nyűglődések ellenszélben manőverezve, mint az eredeti Pirates! utazásai. Ráadásul a flottánk azzal a sebességgel halad, amit a leglassabb hajónk tud: ha látjuk, hogy nem tudjuk a távolságot csökkenteni vagy a szárazföldhöz szorítani a célt, akkor célszerű mielőbb ellentétes irányba fordulni (ha pedig egy sérült fregatt is van a flottában, akkor nem érdemes egyáltalán megállni, mert így még hátszélben sem érünk utol senkit). Mellesleg zátonyra futni (mint a Pirates!-ben) nem lehet: a szárazföld nyilván gumiból van, mert a hajók lepattannak róla.

A célpontról kábé 8 mérföldről már megtudjuk, hogy hány hajóról van szó, tovább közelítve pedig kiderül, hogy milyen típusúak. Ilyenkor rendszerint felvonják a zászlójukat is. Ha nem, akkor az azt jelenti, hogy hozzánk hasonló "magánvállalkozók" (privateer, szabad fordításban), de az elődtől eltérően itt az összes kolléga barátságos hozzánk – vagy legalábbis engem még sosem támadott meg felségjel nélküli hajó. Innentől zászlójelekkel is kommunikálhatnak a hajót: kérhetnek például kíséretet a következő kikötőig (ezt érdemes elfogadni, mert egyrészt közeli helyről van szó, fizetnek érte némi pénzt és a legénységünket is etetik), kérhetnek az éhező legénységnek egy tonna kaját (nekem még senki nem adott), vagy például híreket lehet cserélni (a kollégák például igen jó tippekkel szolgálnak a gyengén védett városokról vagy az azokban eldugott kincsekről). Fenti kérelmek elfogadására van egy helybenhagyó zászló, de én leggyakrabban a vöröset ("Add meg magad!") használtam. Leendő áldozataimat rendszerint utol kellett érni, de ha elég sokat garázdálkodtam adott vizeken, akkor előfordult, hogy egy olyan ország kereskedője is azonnal felhúzta a láttamra, akit meg se akartam támadni...

MINDENKI A FEDÉLZETRE!

Miután utolértük a célt, átváltunk egy nagyobb léptékű térképre és kezdetét veszi a csata. A Pirates!-ben a flották kérdését megoldották azzal, hogy mindig csak a vezérhajó harcolt – itt az összes hajó fog, de egyébként a lényeg hasonló, mint az elődben: úgy kell manőverezni a hajóinkkal, hogy oldalsortüzet adhassunk le az ellenfélre, miközben ő nem tudja felénk fordítani az oldalát. A négy töltettípussal célozhatunk vitorlára, fedélzetre vagy mindkettőre. Mivel a hajót rendszerint magammal viszem, jól bejáratott módszerem a következő: normál ágyúgolyóval nem lövök (még a végén elsüllyed, és akkor mi a biznisz ebben?!), inkább a láncosbombával leveretem a vitorlákat, majd miután mozgásképtelenné vált, elölről vagy hátulról párszor végigszórom kartáccsal a fedélzetet. Ez áldásosan megritkítja a védőket, utána pedig jöhet a csáklyázás. A harcba itt nincs beleszólásunk, a program szépen lejátszatja az egészet. Jelesebb kalózok akár tízszeres túlerőnek is nekirontottak annak idején – itt nem ritkán a kétszeres túlerőben levő tengerészgyalogosaimat is leverték. A bőséges kartács tehát nem árt, márcsak azért sem, mert csáklyázás után talán az amúgy is gyenge kereskedelmi hajók védői megadhatják magukat, de a hadihajókon lévők majdnem mindig az utolsó szálig harcolnak, és fejenként két szolgát rendszerint magukkal visznek a túlvilágra.

Hamvába holt támadás a város legfontosabb stratégiai pontja ellen

Győzelem esetén jöhet a megérdemelt jutalom: a zsákmányolás. Hajóink rakterének kapacitásáig átpakolhatjuk a legyőzött hajón levő árukat és fegyvereket, de ha van tartalék tisztünk és elegendő matrózunk, akkor akár az egész hajót is elvontathatjuk. A foglyul ejtett legénység sorsáról köttetlen módon dönthetünk: kényszerrel besorozzuk őket kalóznak (az utánpótlás mindig jól jön, de van egy hátulütője: a kényszerített legénységünk arányában csökken a lojalitás, és hamarabb tör ki például az akut rumhiány okozta lázadás) vagy fájó szívvel leöljük őket (ez az akkoriban igen népszerűnek számító eljárás a hírnevünkhöz csatlakozó 'vérszomj' paramétert növeli, az önkéntes megadást választó hajók és a velünk szimpatizáló kormányzók számát viszont nem nagyon).

A spanyol fregattok sosem voltak a fair play hívei

TISZTELET A PIRATESI-NEK

Sid Meier valószínűleg erősen csuklik a játék láttán, mert a Cutthroats egész egyszerűen plágium. Az egy más kérdés, hogy mint a Tomb Raider, Command&Conquer, Quake és társainak esete bizonyítja, ez a szó egyszerűen ismeretlen a játékfejlesztők piac- vagy inkább: profitorientált világában. Ez esetünkben tulajdonképpen nem is baj, mert a játékos egy olyan game-nek feküdhet neki, amit aztán hetekig nem fog tudni abbahagyni. Ezzel már el is mondtam általános véleményemet, persze azért nem árt hozzátenni, hogy azért vannak a játéknak árnyoldalai is. Lehet, hogy teljesen valósághű, de néha szörnyen vontatottá teszi a játékot, amikor könnyű szembeszéllel araszolunk célpontunk felé (arról meg nem is beszélve, hogy közben – a csatanézeten kívül – a gépi ellenfelek hasonló típusú hajói ezerrel hasítanak). Csata közben még a kisebb, 3-4 hajóból álló flották irányítása is elég körülményes (én legalábbis mindig azt csináltam, hogy a zászlóshajóval harcoltam, a többi teherszállítót pedig messze zavartam az ágyúdörgéstől), az meg elég idegesítő, hogy a nézetet nem lehet zoomolni, viszont az ellenség már látótávolságon kívülről is tüzel. Azt meg a kísérdög mondatja velem, hogy nem értem, mi szükség van egy '99-es igényeknek megfelelő PC-re egy ilyen kivitelezésű játékhoz? (Ezt a tengeri csatát látványban már a Talonsoft '96-os Age of Sails c. játéka is tudta, a többi cucc meg állókép.) Ettől függetlenül nyugodt lélekkel ajánlom mindenki figyelmébe, aki megfelelő mennyiségű szabadidővel és/vagy kétheti hideg élelemmel van felszerelkezve.

Cutthroats

FEJLESZTŐ Hothouse Creations
KIADÓ Eidos Interactive
WEBSITE www.hothouse.org
MEGJELENÉS megjelent

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

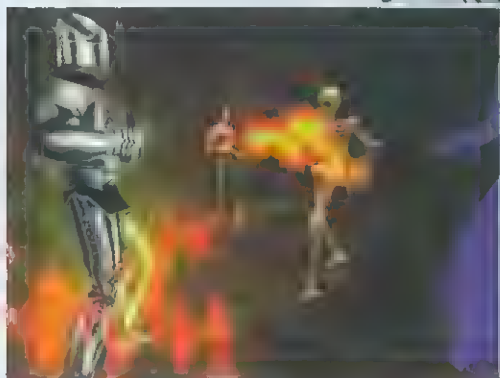
Jól esik némi nosztalgia, még '96-os színvonalon is

végítélet

85%

FANTASY ONLINE

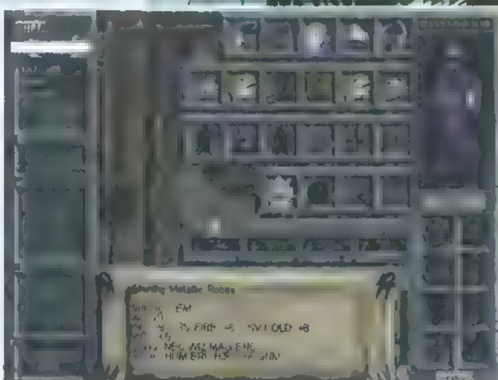
Online szerepjáték? Létező fogalom, ez a játékstílus már sok embert szippantott a számítógép elé hosszú-hosszú napokra, hetekre, extrém esetekben hónapokra. Volt Diablo, ahol rögzített kameraállásból követhettük az eseményeket, játszhattunk az Ultima online változatával, ahol a szokásos Utimás környezet fogadott minket. A klasszikus MUD-ok (multi user dungeons: szövegesen játszható szerepjáték a Neten, olyasmi mint az itthon népszerű Túlélők Földje levelezős szerepjáték) szabadságát eddig talán csak az Ultima Online közelítette meg, ám most megjelent egy újabb trónkövetelő az Everquest személyében. Hogy mi lesz a trónkövetelés vége, az mondjuk úgy jövő ilyenkorra derül ki, tekintve online szerepjátékról van szó, ami ugye akkor az igazi, ha hónapokig tartó szórakozást nyújt. Az Ultima Online-nal kapcsolatban csak annyit, hogy mára már kicsit mintha ellaposodott volna a játék: nincsenek új kalandok, sokan csak a tápolásra mennek, a szerverek olykor elérhetetlenek stb. Utóbbiból per is kerekedett, ahol a történelemben először nyert a user a szolgáltatóval szemben, tekintve, hogy nem felelt meg a szerver működése a szolgáltató


A lovag egyre forróbb helyzetben. Nem szerencsés a fémpáncél tüzesőben

által ígértnek. Az Everquestnél a hírek szerint jól rákészültek a zökkenőmentes szolgáltatásra, a nap 24 órájában kisebb csapat felügyeli a játékot, a szervereket, a mailboxokat. Persze ennek ára is van (akár az Ultima esetében) miután leperkáltuk a kb. 12.000 forintot a játékért, jöhetnek a havi díjak! Egy hónap 10 dolcsi, fél év csak 50... Ha egy kicsit utánaszámolunk egész emészthető összeg jön ki egy napi játékra, vagyis ha a hónap minden napján játszunk, az naponta csak 80 forintot jelent! Ezért már kávét se igen lehet kapni. De ezt a fajta érvelést meghagyom a marketingeseknek, én inkább ez átlagos, nem megszállott magyar diák szemével nézem az árat, aki mondjuk hetente 2-3-szor ül le néhány órára játszani, és máris sokallom a 2500 forintnak megfelelő devizát havonta. Ha valaki mégis ki szeretné próbálni, annak az eredeti program megvásárlása után (minden példány egyedi azonosítóval ellátott) gondoskodnia kell egy devizás fizetésre alkalmas hitelkártyáról, melyen akad is valami. Még az egyhónapos ingyenes használathoz is szükség van a hitelkártya adatokra, ennek híján nem léphetünk be a virtuális világba, még próbaidőre sem.

VARÁZSLÓ NEGYEDMILLIÓÉRT

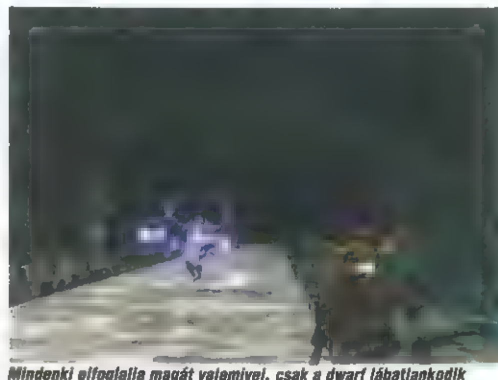
Akinek egy kicsit megfutotta, és nincs kedve a karaktergenerálás göröngyös útjait bejárni, és néhány hónapot masszívan a monitor előtt tölteni, annak is lehetősége van az elit játékosok közé kerülni, úgy a 40. szint fölé rögtön. Ehhez csak az ebay online aukciós házba kell elsétálni («hyperlink "http://www.ebay.com"»), bepötyögni, hogy everquest, és máris dőlnek az ajánlatok 10 centtől 1000 dollárig. Amikor ezeket írom, éppen 1435 bejátszott karaktert és varázstárgyat kínáltak portékára. Egy-egy magasabb szintű karakternek 500 dollár és 1000 dollár között van az ára, és ami fontos: ajánlatok is érkeznek szép számmal. Virtuális, Norrath-i valutát is vásárolhatunk, az árfolyam kb.: 15 platina 1 dollár. Egy varázslót két porkolábjával 730 dollárért vesztegettek, és volt is rá szépen kereslet. Az eladó a következőket zengte róla: A Karana szerveren töltött idő alatt a 100 főt számláló Titánok egyletét vezette, melyet nagy tisztelet övez a Karana szerveren. Miért is ne Te vennéd át a varázsló irányítását? 50 szintű, Ice Comet varázslattal (ilyen csak három varázslónak van Karanában), mindenkit leigáz. Egy varázslattal 1120-at sebez! És így tovább, eladója hosszan dicséri a virtuális varázslót – én is ezt tenném 200.000 forintért! Persze sok munkája van benne, nem egy hétbe telik összehozni egy ilyen karaktert.


Na ennek a varázslónak a piaci értéke 1025 dollár. Lehet licitálni!


Lovag bácsi, tessék gyorsan hívni a 105-öt!

AMIT KAPUNK

Az Everquestet pénzügyi oldaláról most már mindenki ismeri, ám magáról a termékről nem sok szó esett lássuk, mint számítógépes játék mit kínál az Everquest! A játék Norrath földjén játszódik, mely három kontinensre van felosztva: Antonica, Faydwer és Odus földrészekre. Hogy jobban el tudjuk képzelni a helyet, a játékhoz mellékelnek egy remek térképet is. A lakosság a szerepjátékokban megszokott: orkok, sárkányok, elfek, élőhalottak tanyáznak a különféle helyeken. Karaktergeneráláskor 12 féle faj és 14 féle kaszt közül választhatunk, melyekre a megszokott megkötések érvényesek (pl. törpéből nem lehet lovag). A karakterek arcai kötöttek, nem készíthetünk úgy skineket, mint a Quake-ben. A kü-


Mindenki elfoglalja magát valamivel, csak a dwarf lábatlankodik össze*vissza az előtérben. Szó szerint...

lönféle fajok helyhez kötöttek, nem mi választjuk ki honnan kezdjük a játékot, és a játék folyamán is figyelni kell, hová megyünk karakterünkkel az orkokat például ferde szemmel nézik az ember lakta városokban, a sötét elfek pedig kifejezetten ellenszenvesek minden idegennel. A játék elején semmi támpontot nem kapunk, egyedüli biztos pont kasztunk céhe, ahol megkapjuk alapfelszerelésünket (egy gúnyát és egy fegyvert), majd szélnek eresztenek néhány jó tanáccsal. Ha ezeket megfogadjuk, hamar belekeveredünk egy apróbb kalandba, ami aztán még nagyobbacskákba torkollik, és pillanatok alatt beszippant Norrath világa. A vezető egyéniségek csoportokat is alkothatnak, és mint egy klasszikus AD&D partiban, együtt nézhetnek szembe a kihívásokkal.

LÁTVÁNY ÉS HANG

3D nélkül lassan már nem is készül játék ez alól az Everquest sem kivétel, és egész tűrhető 3D-s környezetet sikerült a készítőknek összehozniuk. Persze nem veszi fel a versenyt a legújabb 3D-s motorokkal, de az eddigi 3D-s szerepjátékok között viszi a pálmát. A Lands of Lore 3-nál jobb, főleg azért, mert a szereplők is 3D-ben készültek (és nem a LOL3 voxel technológiájával). A fényeffektek megérnek egy külön misét: a nappal és éjszaka változása folyamatos, rendesen sötétedik, feljön a hold, hajnalodik, feljön a nap. A varázslatok is látványosak, nem spóroltak a füst, tűz és egyéb effektekkel. Az időjárás is változó, olykor elered az eső, vihar tör ki heves villámlások közepette, néha havazik, máskor sűrű köd száll alá. Egyedüli baj a grafikus motor látótere: olykor a távoli dolgok egyszerűen nem látszanak. Hangok terén sem panaszkodhat az Everquest: üvölt a szél, kopog az eső, ráadásul minden fajnak külön hangja van: a csontvázak recsegnek, az orkok üvöltenek, hallani a lépések zaját és mindehhez a játék támogatja az SB Live! EAX-ét. Tehát pozicionált, környezetfüggő hangok feledtetik el velünk a valós világ létezését. A zenékkel sem spóroltak, egész jóra sikerültek, bár sokan megkérdőjelezik minek egy szerepjátékba, hisz csak megbontja a természetes atmoszférát. A játék kezelése kicsit nehézkes, beletelik egy-két napba, amíg a billentyűzet-kombinációkat megtanulja az ember. A beszélgetéseknél nekünk kell bepötyögni, kikhez akarunk beszélni és hogy mit (társainkhoz, az előttünk állóhoz, mindenkihez), mindezt IRC-s formában. Kicsit nehézkes lehet azoknak, akik nem gépelnek gyorsan, de a teljes szabadságérzethez szükség van erre. Néhány év múlva, amikor a hálózatok elbírják a hangátvitelt is, ez a probléma is megoldódik. Ha valaki arra apellál, hogy majd a munkahelyéről, jó gyors kapcsolattal játszik és NT-s gépe van, annak sajnos le kell tennie erről a tervéről: a játék csak WIN 95/98 alól indul. Viszont elegendő egy 28.8-as modem is hozzá, és egy 56k-sal tökéletes a sebessége. Gépigénye sem túl nagy, már egy P166-on is elfut, egyedül egy D3D-t támogató videókártya kell hozzá.

Azt hiszem ezeket a karaktereket hívják ész- játékosoknak

"Csapásokat adunk, csapásokat kapunk" – mint a régi szép időkben



Tanita Tikaram új videóklipjében fontos szerepet kap egy kígyó

A SZOLGÁLTATÁS MINŐSÉGE

A játék több szerveren is játszódik párhuzamosan, ezek a szerverek azonban nem átjárhatóak. Egy-egy szerver 1000-1500 játékos adatait képes megfelelő sebesség mellett kezelni, ami nem kis szám. A játékra folyamatosan figyelnek a kalandmesterek, akik a játékosokhoz hasonlóan járják a világot, és ha valakinek nagy problémája van, azon segítenek. Ezek a kalandmesterek olykor kalandokat is találnak ki menet közben, garantálva, hogy a játék sosem laposodik el. A kalandmesterek a szerverek zökkenőmentes működésére is figyelnek, úgyhogy állandó a technikai felügyelet is. Ha valaki úgy érzi, remek kalandötlete van, nyugodtan kiadhatja magából egy e-mail formájában, komoly esélye van rá, hogy bekerül a játékba. A lehetőségek közel végtelenek. Nem tudom, hányan csöppennek bele ebbe a virtuális forgatagba hazánkból, de akinek módja van rá, az mindenképp kóstoljon bele. Világszerte már meghaladta a 100.000-et a játékosok száma, s ennyi ember csak nem tévedett.

Gáspár

Everquest

FEJLESZTŐ: 989 studios
KIADÓ: Sony
WEBSITE: www.everquest.com
MEGJELENÉS

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, Glide
Multiplayer:

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Hitelkártyás szerepjátékosoknak hosszantartó pénznyelő vagy pénzforrás?

végítélet

85%



TVENTIVÁNÉJI ÁLOM

A dátum: 2015. A hidegháború korszaka rég lezárult, ám az ember ugyebár már csak ember marad, s mint olyan, továbbra is háborúzik. A tömegpusztító fegyverek eltűnése csupán teret adott a "hagyományos" hadviselésnek. Az utóbbi időkben Ázsiában alakul ki kezelhetetlen konfliktus. A gazdasági "nyitásnak" köszönhetően az elmúlt két évtizedben Kína egészen elképesztő fejlődésen ment keresztül. Hihetetlen mennyiségű tőke gyülemlett fel az országban, noha az államforma még mindig népköztársaság, és a politikai elitnek eszében sincs letérni a kommunizmus rögös útjáról. Sőt, épp ellenkezőleg: hogy hatalmukat megszilárdítsák, terjeszkedni kívánnak. A gazdaságilag megerősödött országnak új nyersanyagelőhelyekre van szüksége, s ezért szemet vetettek szomszédos Kazahsztán ásványi kincsekben gazdag területeire. Azzal az ürüggyel, hogy terroristák szabotázsakciókat hajtottak végre kínai kőolajvezetékeken, jelentős csapatösszevonásokat kezdeményeznek a határ mentén. (Érdekes módon amíg Kazahsztán a Szovjetunió tagállama volt, sosem volt probléma a vezetékekkel.) A teljesen tönkrement orosz gazdaság az IMF pénzügyi segítségére támaszkodik, úgyhogy a kínai hadvezetés egyáltalán nem tart Oroszországtól. Peking oda se bagózik Moszkva figyelmeztetésére, de hasonlóképpen figyelmen kívül hagyja Washington és Brüsszel fenyegető szavait is. A kínai csapatok végül átlépik a határt, s ezzel kezdetét veszi a III. világháború.

Aki egy cseppet is odafigyel a világpolitika mai állására, az nyilván észrevette, hogy a fenti jövendölés sajnos cseppet sem elképzelhetetlen. A Force 21 alkotói nem véletlenül egy ilyen "valósághű" környezetbe ágyazták a játékukat: egy olyan real-time stratégiával jöttek ki, ahol teljesen "hétköznapi", hagyományos fegyverekkel (többnyire már ma is létező tankokkal, helikopterekkel, és lőfegyverekkel) folyik a harc. A műfajon belül ez ugyebár nem egészen megszokott (elég, ha csak a legnagyobb neveket, úgymint a Tiberian Sunt vagy a Battlezone-t említjük), hiszen a valós fegyverek és a valós helyzetek rengeteg utánjárást és adatgyűjtést kívánnak, s ezt nemigen preferálják a fejlesztők. Meg aztán a szokásos RTS játékmenetbe nem is nagyon illik bele a valósághűség. Gondoljunk csak bele: kapásból ki van zárva, hogy csak úgy fel lehessen húzni egy gyárat, és ott utánpótlást lehessen termelni. A Force 21 tehát nem egy hagyományos RTS játék. Minden küldetést adott létszámú sereggel kezdünk, s azzal kell legyőznünk az ellenség szintén meghatározott számú csapatait.



Orosz helikopterek az amerikaiak szolgálatában – ilyen együttműködéshez valószínűleg tényleg a III. világháborúnak kell kitörnie

TÖKÉLETES IRÁNYÍTÁS

Külsőre leginkább a Battlezone-hoz hasonlít az egész, csak sokkal élethűbbek a körülmények, és sokkal áttekinthetőbb az irányítás. Grafikailag elég pofás a látvány: a domborzati viszonyok a megfelelő mértékű ködeffektussal egyetemben természetesnek hatnak, és a járművek is szépen beilleszkednek a környezetbe. A kamera mindig a kiválasztott szakaszt, pontosabban annak a parancsnokát követi. Az akár mozgásban lévő járművet az egérrel teljesen "körbejárhatjuk", ezzel teljes rálátást biztosítva a terepre. Ehhez jön még az oldalsó térkép (melyen tökéletesen látni, hogy is áll a nézet, merre tartunk, és merre tekintünk), szóval a tájékozódás nem gond. A játéktéren, illetve a térképen a jobb-kattintás a kijelölt hely megközelítését jelenti, míg a bal gombbal kiválasztani lehet dolgokat. Utóbbi esetben a saját egységeinkre kattintva a szakaszaink között válogathatunk, míg az ellenségre mutatva célpontokat jelölhetünk meg. Több célpontot is kijelölhetünk egyszerre – az embereink szisztematikusan kezdik megsemmisíteni őket. A nézet könnyed kezelése már önmagában is fél siker, ezt egészíti ki a praktikus irányító panel. Tulajdonképpen mindent megtehetünk pusztán az egér használatával – csak olyan esetben kell a billentyűzet, ha mondjuk több iránypontot akarunk lerakni. Az irányítópanel alsó sorában a kiválasztott szakasz egységei, illetve azok állapota látható. Maximálisan öt egység lehet egy szakaszban, melyek közül az első a parancsnok. Az egységeinket tetszőlegesen pakolgathatjuk egy alakzaton belül, de nemcsak ott, hanem a különböző szakaszok közt is. Az egységek átadásának (vagy akár különböző szakaszok egyesítésének) az az egyetlen feltétele, hogy elég közel legyen egymáshoz a két szakasz. (Persze a légi és a szárazföldi szakaszokat nem lehet keverni egymással.) Egyszerűen "fel kell venni" a kívánt járművet a bal gombbal, majd azt a célcsoport a betűjelére húzni – mely betűk amúgy a szakaszok kijelölésére használandók. A kijelölt csapat viselkedésére is adhatunk utasítást (tüzeljen-e automatikusan, vagy csak viszonozza a tüzet, esetleg maradjon veszteg), valamint különböző alakzatok közül is választhatunk.

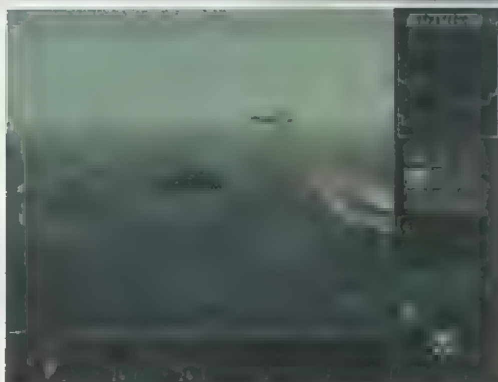
Az erőink csoportosítgatását a fent leírtaknál egyszerűbben aligha lehetett volna megoldani, s szerencsére hasonlóképpen kézenfekvő a parancsikonok tárháza is. Az elég egyértelmű ábrák a következőket jelölik: adott pont megközelítése, őrjáratozás (az aktuális helyzetünk, és a kije-



Az amerikai erők keze messzire elér – de ilyen magasra azért talán mégsem



A kellemesnek ígérkező fürdő vérfürdőbe torkollott



Egy orosz parancsnoki épület közvetlenül a múlt időbe kerülése előtt

lőit pont között), gyülekezőpont megadása (ha esetleg megtámadnák az adott szakaszt), stop (minden parancs törlése), álcázás (a gépeket sátrak alá rejtik), az egység "beásása", tüzérségi támadás, helikopter esetén magasabban repülni, az ellenséges radar zavarása, nagyobb hatótávolságú radar bekapcsolása, hídépítés, aknásítás/aknafelszedés, légi csapás. Az utóbbi hat ikonhoz persze megfelelő járművek kellenek a szakaszba. A hadmozdulatok jobb áttekinthetősége érdekében átválthatjuk a játékteret egy stratégiai térképre – a gombot az irányítópanel legtetején találjuk.

A HADJÁRAT

Az "egyszemélyes" játék összesen tizenöt küldetésből áll, pontosabban kétszer tizenötből, hiszen akár a kínaiakkal is lehetünk. Attól függően, hogy melyik oldalt választjuk, a történetet más-más irányba terelhetjük. A hadjáratok küldetései logikus módon következnek egymásból. Néhány átfedés is akad köztük: például az amerikaiak oldalán meg kell védenünk az oroszok űrközpontját, míg a kínaiakkal el kell pusztítanunk azt. Mint látható, védekező, illetve támadó missziókból áll a repertoár, ezeket egészítik még ki időzített feladatok (mondjuk meg kell akadályoznunk, hogy egy vonatot evakuáljanak), és menekülős küldetések. A bevetések előtt mindig roppant részletes eligazításban van részünk – a feladat elmagyarázásán kívül infót kérhetünk a felszerelésünkről, valamint hírszerző tiszttől is megtudhatunk egy-két érdekeset.

A történet minkét oldalon frappánsan meg van írva, csak azt sérelmeztem kissé, hogy csupán szövegesen "elmondva" halljuk az eseményeket. Ha már egyszer egy intro-animációt sikerült összehozni a játékhoz, igazán készíthettek volna néhány "filmet" a közbenső eseményekről is.

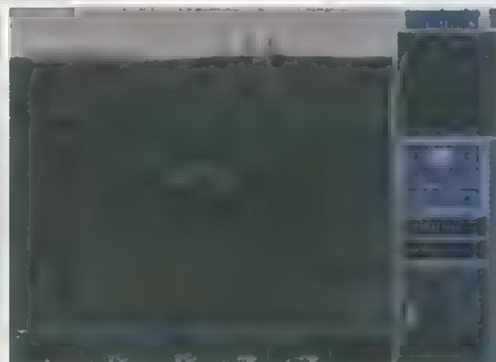
Ötletes módon a pályák töltögetése alatt híres katona, stratégák aranyköpéseit olvashatjuk, s ezt csak azért említem, mert közülük az egyik megragadt az emlékezetemben. Sajnos azt már nem tudom ki mondta, mindenesetre a játékra is nagyon jellemző: "A háború a kiszámíthatatlanság birodalma.". Hogy őszinte legyek, nekem pontosan ezért nem tetszett a Force 21. A kiszámíthatatlanság ugyanis túlontúl reális.

Nem annyira stratégiára van szükségünk, sokkal inkább szerencsére, vagy jövőbelátásra. A Tiberian Sun-féle klasszikusoknál ugyebár arról szól a dolog, hogy megfelelő összetételű csapatot kell küldenünk a megfelelő helyre, s ha netán hibázunk, akkor sincs még baj: mindössze utánpótlást kell biztosítani. A Force 21-ban ellenben a következő a menetrend: elindulunk mondjuk egy páncélos szakasszal, mire hirtelen ellenséges össztűzbe futunk. Az ellenség egészen távolról – amint lőtávolba érünk – azonnal kiszúr minket, s pillanatok alatt végez valamennyi egységemmel. Utánpótlás pedig természetesen nincs. Ha teszem azt: meg kell védenem valakit, ezek után, mivel védjem meg? Egy megoldás van: újraindítani a küldetést, s most már előre felkészülni annál a bizonyos pontnál. Jó, persze elméletileg a radarral előre látható az ellenség felbukkanási helye, csakhogy: egyrészt a radar nem lát be a dombok mögé, másrészt azt sem látja, hogy milyen egység közeledik. Márpedig más intézkedést igényel, ha mondjuk tankok lövegeivel kerülünk szembe, és mást, ha célkövetős rakétákkal. Szóval az alkalmazandó stratégiát többnyire csak a saját kárunkon okulva tudjuk kidolgozni, és sosincs olyan, hogy véletlenül elsőre sikerül valami. De ha még tudjuk is, hogy melyik ponton milyen ellenállásba fogunk ütközni, úgy is marad némi kiszámíthatatlanság faktor: az embereink tudása. (Bár ez valamennyire összefügg azzal, hogy milyen szakaszparancsnokokat választottunk.) Gyakran megesett, hogy kijelöltem a célpontokat, és a tankjaim ahelyett, hogy irányba fordították volna a tornyukat, tanácstalanul forgolódni kezdtek. Az ellenség persze nem habozik, s miközben az egységeink "keringőt" járnak, ripityára lövik valamennyit.

Sajnos tény, hogy a katonáink mesterséges intelligenciája nem túl okos. Az alakzat megtartása szinte mindennel szemben prioritást élvez. Példának okáért nem tudunk elindulni, vagy – ami még kényelmetlenebb – elmenekülni időben, mert a jobb szárnyon még nem fejlődött fel az egyik egység. Az is bosszantó, hogy a járművek nemritkán egymásba akadnak, s ahelyett, hogy kikerülnék egymást, idétlenül lökdösődnek.

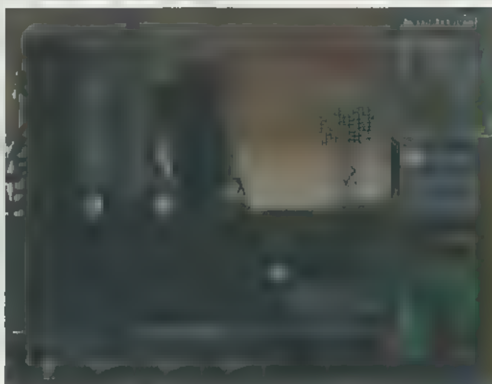
HIÁNYÉRZET

Bár a játék multiplayer opciójáról sok jót hallottam, kipróbálni nem volt alkalmam – mindenesetre tíz helyszín külön ehhez a módozathoz készült. Az egyjátékos módról annyit elmondhatok: nem annyira összetett, és nem olyan mozgalmas, mint a klasszikus RTS játékok. A küldetések többségénél pusztán az ellenség teljes megsemmisítése a cél, aminél ha véletlenül elkerülünk egyetlenegy tankot, utána hosszú percekig csak azzal leszünk elfoglalva, hogy össze-vissza furikázunk és kutatunk.


Reális környezet: az amerikai csapatok orosz tankokkal Kazahsztánban kísel tankokat amortizálnak MÉH-hulladékká...


Hiába lopakodtak ezek a ronda maderak, én mégis észrevettem őket

Megítélésem szerint a realisztikus műszaki paraméterek sem váltak a játékmenet előnyére – bár folyamatosan kapjuk az egyre jobb gépeket (helikoptert, légi csapást), számomra ez közel sem jelentett olyan élményt, mint amikor a Tiberian Sunban végre egy teljesen új fegyvert tudtam gyártani. Az élethűség oltárán túl sok olyan dolgot feláldoztak, amik a C&C-féle játékokat igazán élvezetessé teszik.


A Bajkonur vs Vári ér mérkőzés esélyese a vendégcsapat

Force 21

FEJLESZTŐ: Red Storm
KIADÓ: Red Storm
WEBSITE: www.redstorm.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200(3D-kártyával), 32MB RAM
Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Summa summarum

Egy RTS játék realisztikus környezetben? Biztos, hogy ez jó ötlet?

végítélet

79%

Mióta a 3D-kártyáknak és a gyorsabb prociknak köszönhetően kezdenek egyre pofásabban kinézni a repülőgép szimulátorok, a kiadók kezdenek egyre nagyobb fantáziát látni azokban a játékokban is, ahol tulajdonképpen különösebb akcióról nincs is szó – nevesen azokban, amelyekben polgári repülőgépek pilótájaként ténykedhetünk. Ha egy katonai szimulátorban a játékos átadja magát a táj szépségeinek (jó magasan a fellegek között, mert egy két 3D-kártya és processzorgenerációnak azért még le kell csorognia a PC-folyón, amíg földközelben sem lesz illúzióromboló a látvány), azaz SzJVC-típusú megfogalmazással: "örömrepül", akkor ugyebár leggyakrabban egy jól irányzott géppuskasorozat vagy egy levegő-levegő rakéta rendszerint derékba töri a városnéző körutat – egy polgári szimulátorban ugyebár ilyesmi nem fenyeget. (Bár a Carmageddon mintájára mondjuk el tudnék képzelni egy légi "Airmageddont", amiben mondjuk a londoni Heathrow környéki légifolyosókban vadászhatnánk különféle Boeingekre egy F22-vel...) Az ilyen bámészkodó lelkületű pilótáknak készült a Fly!, amelyben a szerzők azt a grandiózus elképzelést vették a fejükbe, hogy az egész világot bereptetik a játékosokkal.



Szomorúan látom, hogy a honvédelmi tárca privatizálta a taszári repteret – most hova megy a NATO?



Kedvcsináló a scenariohoz egy ígéretes "screenshottal!"


És egy igazi screenshot, kábé ugyanonnan. Nem pont ugyanolyan...

GÉPEK, VÁROSOK, EGYEBEK

A játékban a polgári légiközlekedés legnépszerűbb típusai kaptak helyet. Legalábbis a magánkézben levő, 2-8 személyes masinák – Jumbo Jettel nem fogunk repülni, bár a légtérben és a nagyvárosok repterein azért bóklászik egy-kettő belőlük. A masinák között van két egymotoros (Cessna 172R és Piper Malibu Mirage), két kétmotoros (Piper Navajo Chieftain és Beech King Air B200) és egy sugárhajtóműves (Hawker 800XP Jet), ami igen szerencsés csokor, hiszen már csak ebből adódóan is tökéletesen eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkeznek.

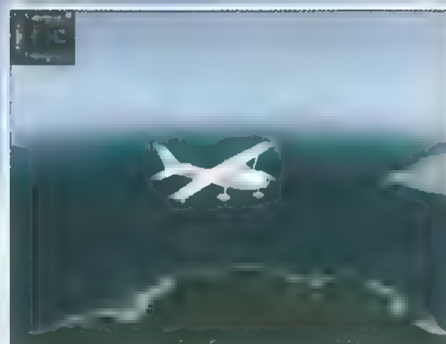
Aki nem szeret a különféle repülési paraméterekkel és hasonló nyalánkságokkal vesződni, az a Fly Now! opcióval azonnal a "küldetésmenüben" találhatja magát, ahol az öt típushoz összesen 24 "USA-scenariot" találhat. Itt előre beállított környezeti paraméterek mellett különféle repülési helyzetekből indul a játék: a kifutópályán parkolva, repülés vagy leszállás közben – vagy éppen vészhelyzetben, amikor is az egyik hajtóműből elfogyott a benzin.

Sokkal szórakoztatóbb viszont, ha magunk tervezzük meg a környezetet, mert erre aztán tényleg elég széleskörű lehetőségeink vannak. Kezdődik a történet a helyszínnel, és nagy meglepetésemre, abszolút nem bizonyult túlzásnak az az állítás, hogy a világ bármelyik szegletében repkedhetünk. A világ összes országának összes reptere megtalálható a játékban. Persze nyilván nem vagyok teljes mértékben tisztában mondjuk a Feröer-szigetek vagy Uganda légiközlekedési viszonyaival, de természetesen én Magyarország felett akartam repkedni, és itt aztán bőven találtam leszállópályát. Nemcsak a polgári, hanem a katonai repterek is megtalálhatók a játékban. (Még a kis börgöndi támaszpont is, amit csak harci helikoptereink használnak – már ha a honvédelmi tárcának éppen van pénze üzemanyagra.) Az persze furcsa volt, hogy a kecskeméti és a taszári légitámaszpont "magánkézben" van (ez igazából a kertátozott, azaz vészhelyzet idejére szóló használatot hivatott a játékban takarni), továbbá a Balaton nevű "repülőteret" sem tudtam hirtelen hova tenni – mindenesetre ez a rakás reptér azt mutatja, hogy a Feröer-szigetek lakosai is otthon érezhetik magukat a játékban.

FELHŐTLEN S

A gép kiválasztása után szabadon kiválaszthatjuk, hogy melyik üzemanyagtartályba mennyi létyót akarunk tankolni, továbbá összeállíthatjuk a rakománylistát. Ez utóbbi alatt nemcsak a különféle rakterekben elhelyezett poggyászról van szó, hanem természetesen az utasokról és esetenként a másodpilótáról is. Az üzemanyag és az utasok elhelyezése egyrészt mind-mind befolyásolja a gép súlypontját, mind a hossz- mind a keresztengelyére vonatkozólag (azaz ennek megfelelően viselkedik majd a gép repülés közben), mazochista játékosok pedig aszimmetrikus elrendezéssel kedvükre szivathatják magukat a féloldalasan repülő masinákkal.

Szintén kedvünkre állítgathatjuk a környezeti tényezőket (felhőzet különböző magasságokban, hőmérséklet, csapadék, szélirány és -erősség), a napszakot pedig az induló reptér menetrendjében megadott időpont fogja meghatározni. Állítható az ún. realizmus is, de ez nem igazán a repülési modellt befolyásolja, hanem az elénk táruló feladatokat (manuálisan állítható például a légcsavar(ok) állásszöge; kiválasztható, hogy melyik tartályból szívjuk az üzemanyagot; kelljen-e "szivatózni" a motort; és így tovább.).


Eléggé "emelkedett" nézőpont esetén azért nem olyan csúf a dolog

"NEM TÉRKÉP E TÁJ..."

A költő megállapítása itt is érvényes, függetlenül attól, hogy "géppel szállunk a fölébe" vagy csak a kifutópályán álldogálva bámészkodik. A gondok ugyanis ott kezdődnek, amikor behuppanunk a kabinba. Kezdjük mondjuk a grafikával. Három kameranézőtük van: a kabinbelső, egy szabadon forgatható/zoomolható külső (amikből akár nyolc nézőpontot el is menthetünk), továbbá egy kiválasztott pontból követő, ún. 'fly-by' kamera. Az utóbbi két külsőből az egyiket egyébként egy másodlagos kisebb ablakban nyitva tarthatjuk. A belső nézettel nincs gond (már akinek ez a hihetetlen sok bizgentyű és mutató a scrollozható műszerfalon nem gond), bár kicsit komikus, hogy a látótérben itt is működik a zoom. Sebaj, távcsöve van a pilótának! A külső nézetekkel már lesz gond, különösen akkor, ha rázoomolunk a gépre. Hát fúúú! – ahhoz képest, hogy milyen konfigurációt ajánlanak a szerzők hozzá, nem igazán bántak bőkezűen a poligonokkal. És azok a textúrák! a hatszögletű kerekek! a csapott szárnyú Boeing 747! (Ki tette?!) Ennél a European Air War vagy a WWII Fighters gépei messze sokkal szebbek voltak, pedig ott a masina azért elég rendesen el volt foglalva egyéb dolgok számolgatásával is! A felszín ezek után már nem is okoz meglepetést: jó magasról még csak-csak, de lejjebb ereszkedve vagy a kifutópályán már elég gyászos a látvány. A másik klasszikus marhaság, hogy a városok közelről elmosott textúrák – sehol egy épület. Valami hasáb vagy gúla alakú 3D objektum csak a repterek környékén nő ki elvétve a földből – de hát könyörgöm: ez egy budi a mező közepén, nem a Ferihegyi reptér! Lehet, hogy nem jó példa, de ha a FIFA-kban egy-az-egyben az eredeti stadionokat látjuk, ebben az erőműre gyártott játékban legalább valami reptérre emlékeztető dolgot is összehozhattak volna! Az a marhaság már szinte mellékes, hogy ha a másodlagos ablakon kívül a másik nézet is külső, akkor a helyzetjelzők vagy az éjszakai fényszóró csak a másodlagosban égnek (még akkor is, ha a két nézet ugyanaz).

SZÁRNYALÁS!

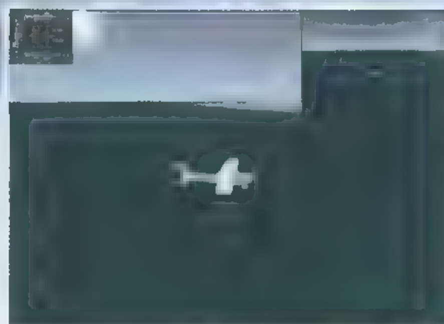
Ennyit a grafikáról, jöhet a realizmus. A repülési modellhez és az élethűséghez nincs különösebb hozzáfűzni valóm – nyilván semmi gond nem lehet vele, ami kiderül abból, hogy a programban szereplő gépek gyártóinak a logoja ott díszeleg mindenütt (tehát nem szégyellték hozzáadni a nevüket), a tényleg nagyszerűen megírt majd 300 oldalas kézikönyvben pedig külön-külön tanítanak repülni rajtuk. A gond ott kezdődik, amikor nekiütközünk valaminek. Mivel "túl sok" építmény nincs, nyilván a felszínre gondolok. A gép nem robban, nem törik, nem sérül – gumiból van. Ha egy csodás dugóhúzóban nekivisszük a földnek, akkor egy ideig pattog rajta. Ha megunta, akkor szépen leparkol. Rendszerint a talpára esik, mint a macska – majd két órába telt, amíg egyszer végre sikerült egy Cessnával fejre állni. Az meg már mindennek a teteje, hogy ugyanez az eljárás akkor is, ha az óceánba zuhanunk.


Ezt a látványt egy 16 MB-os Banshee produkálta 800*600 ban – kommentár talán nem szükséges


A bizgentyűk és mutatók szerelmesei azért még jól érezhetik magukat

Csalódások. A legnevetségesebb egyébként az az egészben, hogy a scenarioknál egy-egy kép hirdeti, hogy mire is várhatunk benne. A kép alatt ez a felirat áll: screenshot. (Chicagoban van például olyan, ahol több felhőkarcoló között repül a gép a "screenshot"-on) Hát bizony én tök csutkára tettem a grafikai teljesítményt, de egyik scenarioban sem tudtam még a "screenshot"-ot megközelítő látványt sem előcsalni.

Majdnem elfelejtettem: van egy "negyedik" kamera is. Ezzel a környékbeli légtérben levő több masina nézetére lehet átváltani. Hát ez tök jó, néha még a radaron is látszanak. Szabad szemmel azonban én még senkit nem pillantottam meg, szóval megyek is beiratkozni a Magányos Szívek Klubjába.


Ezen a képen nem igazán az a lens flare effekt az érdekes, hanem az, hogy ellestem Jézustól a vízenjárás trükkjét

AZ ELSIKKADT LÉNYEG

Szó se róla, nagyon tiszteletreméltó az a hatalmas munka, amivel a szerzők lemodellezték a teljes világot, a repülőgépeket, meg minden egyebet – de szerintem kutyagumit sem ér az egész, ha ilyen randa lett a végeredmény. Mivel különösebb esemény nem történik egy ilyen szimulátorban, legalább jó lett volna bámészkodni egy kicsit. Mivel azt ilyen vizuális megjelenésnél nem igazán érdemes, a kedves játékos idővel nyilván szépen elalszik a botkormány mellett, és csak arra riad fel, hogy a földön pattog. Talán célszerűbb lett volna nagyságrendekkel kisebb fába vágni a fejszét: a világ helyett talán egyszerűbb lett volna egyetlen várost vagy egy kisebb országot választani a repkedésre (itt van például a mienk, ha tippekre volna szükség...) – de akkor aztán a 4-es villamost is szeretném megsturcolni a Körúton! Így viszont az a véleményem, hogy mindenkinek célszerűbb megvárni a Flight Unlimited III-at

Fly!

FEJLESZTŐ: Terminal Velocity
KIADÓ: Gathering of Developers
WEBSITE: www.terminalvelocity.com
MEGJELENÉS: megjelent

Minimum: P200 MMX, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 400 MHz, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság

Summa summarum

Repülni igen jó vele. Legalábbis a műszerek alapján vagy esetleg bekötött szemmel

végítélet

73%

CSITT!

FORCE 21

A "~" billentyűvel csak simán hozzuk be a szöveg-panelt, és ott már írjhatjuk is be az alábbi kódokat:

AMAZON: nincsenek fák
AVATAR: sárga keret jelenik meg az egységek és az épületek körül
LONDON: nincs köd
HASSELHOFF: azonnali vereség
ISPY: megszűnik az ismeretlenség ködeffektusa
POLYTHEISM: mindenki sérthetetlen (még az ellenség is!)
KILLENEMY: az ellenség meggyilkolása
GRID: csontváz-mód
CHESSMATCH: 100 %-os radar
COMMANDERS: a parancsnok-effektus kikapcsolása
STRATPERSPECTIVE: nézetváltás
NOVICTORY: soha nincs győzelem
HURT: az első egység sérül a szakaszban
CHILLOUT: a csata kifagyasztása
SEATTLE: felhők kikapcsolása
GAMEOVERMAN: azonnali győzelem

DISCWORLD NOIR (2. RÉSZ)

Utoljára ott hagytuk abba a nyomozást, hogy Al-Khali, a fejszét lobogtató gonosz kis törpe Horsthoz kísért bennünket. A törpék ritkán szoktak trollokkal vegyülni, szóval ez egy érdekes párosítás. A két jómadár néhány szót vált egymással, amiből nem sokat értünk, viszont megüti a fülünket egy dolog: Al-Khali megemlít egy érmet. Horst nemsokára negédesen közli velünk, hogy nyilván nem az ellenségünk, ha pedig nem az, akkor barátok is lehetünk. Bár Lewton szerint a barátságok nem úgy kezdődnek, hogy egy bárdot lóbáló törp kísér az első tetthely színhelyére, idővel hosszas eszmecsere alakul ki. Jasper Horst szerint van pár dolog a birtokunkban, ami roppantul érdekelné őt. Itt van például egy bizonyos érme. Meg egy bizonyos aranykard. Miután igen szerencsés módon újabb megvesztegetési kísérlet áldozatául esünk (Horst megduplázza azt a pénzt, amit Carlotta ajántott nekünk), érdeklődjünk egy kicsit az utóbbiról (meg természetesen a "bizalomról" is, mert az roppant filozofikus társalgást eredményez), majd a fizetségről. A maffiózó troll nem szereti a fix árakat, mert kizárja az új üzletek lehetőségét, ha új helyzet állna elő. Legyen elég, hogy az aranykardot igen-igen veszélyes lenne másnak eladnunk, ő pedig többet fizet, mint Carlotta. Annyit, amennyi a kard értéke: legkevesebb tízezer dollárt. Lewton összegzi az eseményeket: annyi biztos, hogy a kardot Mundy csempészte a városba, és ő is akart betörni érte a raktárba, csak az őr megállította. Carlotta biztos tud mondani valami érdemlegeset erről a nemesfém kézifegyverről, menjünk tehát vissza hozzá a kaszinóba.

Carlotta nem fakad sírva, amint közöljük vele, hogy Mundy elhullott a nyomozás során. A noteszünkben közben megjelent az aranykard – Lewton erről négyszemközt akar Carlottával beszélni, tehát visszavonulnak a kastélyba. Itt lesz egy kis szópárbaj azzal kapcsolatban, hogy a hölgy arra használt bennünket, hogy a "társát" kövessük, aki meghalt, mielőtt leszállíthatta volna az árut. Carlotta dühösen hallja, hogy beszéltünk Horsttal, és enyhe zsarolás után (mindent elmondunk a Grófnak, ha nem mondja el a teljes igazságot) alkut is köthetünk vele: segítünk neki megkeresni a kardot – de felezünk a hasznon, miután eladtuk. Hiába, anyagias világban élünk... Szóval a történet úgy fest, hogy Mundynak le kellett volna szállítania az árut Tsortából, viszont az úton valami baj történt. Carlotta Reginnel ment a találkozó helyére, de Mundy nem jött el. Regin nem tudta mi járatban van (mindent visszamondott volna a grófnak), és utoljára akkor látta, amikor letette a Kisebb Istenek Templománál. Még egy apróságot el kell mondania nekünk – és következik az a jelenet, ami a hasonló történetekben már megszokott, amikor a látszólag megbízhatatlan vamp és a cinikus magándetektív már elég sokat szapulta egymást. A hosszú forró csók. Utána vissza a munkához: a notesz használatával kérdezzük a lányt a Milka rakományáról. Volt rajta egy ládája, ami nem tartalmazott semmilyen fontosabb holmit, mindössze arra szolgált, hogy Mundy elrejthesse benne a kardot, ha szükségessé válik. A kard azonban nem volt a ládában. A ládát a lány Reginnél hagyta, de még megvan a szállítási bizonylata róla – esetleg odaadhatja, ha szükségünk van rá.

Persze, hogy szükségünk lesz rá! Irány a Pier Five, ahol a raktárak enyhén nehézfejű őre a bizonylat felmutatásával hajlandó beengedni bennünket őrködésének tárgyába. Odabent megtaláljuk a Milka egykori rakománylistáját: a grófi család ládája ugyan sehol nincs, viszont Lewton megnézheti, hogy mi volt még a hajón: egy adag cucc az Archaelógusok céhének, továbbá néhány hordó bor a Café Ankh megrendelésére.

Itt az ideje utánanéznünk, hogy mi lehet a Regin parókájában talált kulcs. Lewton szerint ez egy nagyon kicsi kulcs, tehát egy nagyon kicsi ajtót kell keresni hozzá, de a magyarázat ennél egyszerűbb. A Saturnalia kaszinó rendkívül pénzéhes krupiéjánál használva újabb díjazás fejében megtudjuk, hogy a kulcs a kaszinó csomagmegőrző fiókjainak egyikét nyitja. A fiókok a teremből balra találhatóak. Igaz egy rakás van belőlük, de mivel Lewton ügyes magándetektív, nem kell keresgélni, elég csak használni (hősünk gyorsan kiszámolja, hogy mivel Regin törp volt, nyilván valamelyik alsó fakk lehet az övé). A boxban dús és haszontalan zsákmány egyaránt vár bennünket: az első egy tetszetős nyaklánc, az utóbbi pedig egy teljesen üres boríték.

Itt az ideje, hogy tájékoztassuk a grófot a Regin utáni nyomozás állásáról. Irány tehát a kastély, és miután a lakáj a gróf elé kísért bennünket a notesz segítségével számoljunk be az öregnek kedves barátja meggyilkolásáról. Ez igen letöri, de megígéri, hogy kifizeti az erre fordított időnket, különösen, ha megtudunk még valamit az üggyel kapcsolatban. Lewton kibökí, hogy volt egy nyomozása egy Therma nevű troll fuvarozó után, aki talán valami kapcsolatban állt Reginnel – de mivel nem fizetnek érte, pillanatnyilag az ügy szünetel. A gróf fizetni fog érte, amitől hősünk máris gazdagabbnak, ebből adódóan boldogabbnak érezheti magát. Mutassuk meg a grófnak a Regin fakkjában talált cuccokat: a borítékról nincs véleménye, a nyaklánc azonban hosszú tirádát vált ki belőle. Régi családi ékszer, ő ajándékozta Reginnek – azonkívül kapunk még egy hosszú botanikai értekezést a Korongvilág különleges növényfajtájáról, a "szerencsés fákról". Ennek se füle-se farka per pillanat, de Lewton azért mindent szorgalmasan feljegyez a noteszába.

Ennyi nyomozás után minden valamire való magándetektív torka kiszárad – térjünk be tehát törzshelyünkre, a Café Ankhba. A vendégek időközben felszívódtak, és öreg vámpír barátunk is abbahagyta a zongorázást. Hátul üldögél, ott ahol Ilsával találkoztunk. Beszélgessünk Samaellel a Caféнak szállított boroshordókról, mire ő flegmán odaadja nekünk a pince kulcsát. Ezt rögtön használatba is vesszük (a bár előtt jobbra, az eresz alatti csapóajtónál). Odalent Lewton azon elmélkedik, hogy világ életében mennyire szeretett volna bejutni a Café italraktárába, ahol annyi finom pia van felhalmozva. A piáról meg megint Ilsa jut eszébe. Aki egyébként szintén itt tartózkodik a kissé megviselt Two Conkers társaságában. Őt Remora egy kissé amortizálta, de ezen Lewton nem talál semmi kivetnivalót: a bérgyilkosok rendszerint ilyesmiből élnek, az a csoda, hogy a kiszemelt áldozat még él. Ilsával hosszas beszélgetés veszi kezdetét a fájdalmas múltról, amelyből kiderül, hogy Two Conkers a férje, és foglalkozására nézve régész. Férjhez mentél? – hitetlenkedik az elhagyott Lewton. Mindig is férjnél volt, csak a férje egy veszélyes küldetésre indult, és ő azt hitte, sosem látja többet – akkor kabarodott belénk. Amikor épp nem haldoklik, Two Conkers egy ősi tárgy után kutat, amelynek a leírása (arannyal futtatott érme, rajta vésettel) gyanúsan emlékeztet arra, amit a Mundy-ügyben beszereztünk – de erről inkább hallgassunk. Kérdezősködhetünk viszont az aranykardról, sőt, még inkább: a noteszbe felírt "Varberg-ládáról", amit az Archeológusok Céhének szállított a Milka. A Varberg Ilsa leánykori neve, és az ő leletei vannak benne – semmi különös. Lewton feltétlenül látni akarja a láda tartalmát, és Ilsa meg is ígéri, hogy bejuttat bennünket a Céhhez (a térképen ugyan már megjelent, vi-



szont a marcona ajtónálló csak a cég tagjait hajlandó az ajtón beengedni) – cserébe viszont találnunk kell egy biztonságos búvóhelyet, ahol Two Conkers elrejtőzhet Remora további támadásai elől. Mielőtt távoznánk, érdemes jobban körülnézni: a sarokban (Lewton háta mögött) ugyanis ott van a megrendelő lista, amiről Samael beszélt. Nemcsak az derül ki belőle, hogy a hordós bor legfőbb vásárlója a Patrícius, hanem a palotája is megjelenik a térképen.

Ez az a pont, amelyen először komolyan sikerült elakadnom, minek következtében teljesen feleslegesen bóklásztam vagy egy-két órán keresztül. A dolognak egy apró figyelmetlenség volt az oka: volt ugyebár nekünk egy kedves "barátunk" az Oktarin Papagájban – Mankin, a fél-elf csapos. Belőle bárminemű csevegési kísérlet folytán csak válogatott sértéseket sikerült kihúzni, így tehát jó szokásommal ellentétben nem kérdezgettem végig a tárgyakról és a noteszben levő apróságokról, mondván: úgysem verek ki belőle valamit. Ha viszont Sapphire pénzéről szóló adatra kérdezünk, akkor a szokásos kötözködésén kívül is kibök valamit: Saphire-nak soha nem volt egy kanylja sem, ha pedig véletlenül bankot robbantott volna a Szaturnáliában, akkor mostanra az egész város tudná. Ha van pénze, akkor azt csakis attól a személytől kaphatta, akivel titokban találkozott azon az estén, amikor kihagyott egy fellépést. A személyről Mankin jó szokása szerint nem tud semmit – de ennyi elég is lesz nekünk. Menjünk a termetes "művésznő" öltözőjébe, és először kérdezzünk rá nála a vesztési sorozatra (továbbra is azt állítja, hogy nyerte a pénzt), majd a titkos találkájára. Ezek után a beszélgetési témák között megjelenik a Confront opció, amivel Lewton éleseszűen összegzi a tényeket: a kutya nem emlékszik a kaszinóban arra, hogy Sapphire valaha is nyert volna, a nemrég történt találka után a troll hölgy mégis tele van pénzzel. Teljesen egyértelmű, hogy a pénzt ez az ismeretlen adta Sapphire-nak, hogy tartsa valamiről a száját, valamiről, ami minket viszont roppantul érdekel. Mivel a troll még mindig nem hajlandó elárulni a nevét, Lewton átmegy zsarolós hangnembe: ilyen vagy olyan úton-módon biztos hogy megtaláljuk az illetőt, és ha esetleg neheztelne a látogatásunkért, akkor majd szépen megmondjuk neki, hogy Sapphire igazított hozzá útba minket.

– De hiszen az a nő akkor megöl! – szörnyülködik Sapphire.

– KICSODA?! Ki öl meg?! – ordítja Lewton.

– Therma – böki ki végre szipogva a troll hölgy.

Nocsak. A Malachite által oly hőn keresteteтt troll énekesnő mégiscsak él. Ezen Lewton nagyon örvendezik, és arra utasítja Sapphire-t, hogy szervezzen meg egy találkát vele. Újabb ódzkodás következik, de egy újabb életveszélyes fenyegetés után ("Megyek és megmondom a Tolvajok, Útonállók és Kapcsolt Ügyletek Céhének, hogy iparengedély nélkül fogadtál el megvesztegetési pénzt valakitől!") Sapphire rááll az ügyletre. A dologhoz persze némi időre lesz szüksége – majd üzenetet hagy az irodánkban, ha van valami fejlemény.

Szóval most húznunk kell egy kicsit az időt, amire a legkézenfekvőbb módszer az, hogy információszerzés céljából végiglátogatjuk a térképen újonnan megjelent helyszíneket, ahol eddig még nem jártunk. Az Archeológusok Céhéről már tudjuk, hogy oda csak Ilsa segítségével tudunk bejutni, kezdjük tehát a látogatást a Patrícius Palotájánál, amelynek kapujában két marcona strázsa őrködik. Illetve nem is olyan marconák. Lewton meglepetten kérdezi, hogy miért nem állítják meg és kérdezik meg kicsoda és mi járatban van, hiszen lehetne akár egy idegen kém is. Cseppet hüledezik, amikor megmondják neki, hogy az ki van zárva, hiszen ő Ankh-Morporkban született. Sőt, a kiejtéséből azt is meg lehet állapítani, hogy nyolc évvel ezelőtt mély érzelmi megrázkódtatáson keresztül ment keresztül, amitől inni kezdett és a kedvenc itala a whisky. Lewton teljesen elképed a lélekbe látás ilyen mélységein, míg a másik őr meg nem súgja neki, hogy a kollégának csak jó az emlékezőtehetsége: ő is ott volt azon a napon a Vödörben, amikor Ilsa elhagyott bennünket. A két strázsa büszkén kifejti, hogy a palotaőrség feladata a palota működtetéséhez szükséges legfontosabb be- és kifelé vezető útvonalak biztosítása, amelyek közül ők az egyik legtiszteletreméltóbbként érdemelték ki: a személtelenebbét. Jobbra esetleg meg is tekinthetjük, bár ellopni semmit nem szabad: ez a Palota tulajdonában levő magánszemét. (Egyébként kizárólag használt – értsd: üres – hordókból áll.) Ha valaki esetleg fejfájásra vágyik, akkor mindenképpen beszélgessen még tovább velük, hiszen kap egy érdekes kis összefoglalót a városka zaklatott történelméről (például: gyakorlatilag is elfoglalták a barbárok, vagy csak azért jöttek, hogy tiszta ágyban aludjanak), a bérgyilkosok szokásairól és hasonló vegyes témákról. Az egyetlen épkézláb információt a titokzatos gyilkosságok kapcsán szedhetjük össze, az is arról szól, hogy a Kisebb Istenek Templomában van egy pap, aki mindenről tud, ami a városban zajlik. Célszerűbb lesz tehát a Palota Securityt faképnél hagyni, és inkább őt felkeresnünk.

A Kisebb Istenek Temploma azon istenségek tízezreinek, vagy talán millióinak a lakhelye, akiknek a Korongvilág otthont ad. A Korongot benépesítő meglehetősen vegyes társaságnak ugyebár egy csomó istenre van szükségük, hogy legyen kit átkozni, ha különböző dolgaik rosszul alakulnak – és esetleg áldani, ha mégsem. A templom tele van zsúfolva ezen istenek szobraival és szent kegytárgyaival (itt van például Lamentationak, a Végeérhetetlen Opera istenének a bálványa vagy Hyperoplanak, a Cipők istennőjének Szent Cipőfűzője is – hogy csak a legfontosabb látnivalókat említsük), amelyet a vallásos révületbe esett játékos tiszteletteljesen megcsodálhat. Ez már eleve megrázó élmény lehet mindenkinek, de a dolgok csak tovább fokozódnak, amint tiszteletünket tesszük a templom előterében található Malaclypse-nél, aki annyi ökörséget fog összehordani, hogy abból Terry Pratchett akár 8-10 regényciklust is összehozhatna. Malaclypse szemmel láthatóan elmebeteg, ami egyfajta sajátos ízt ad a vele való társalgásnak. Rövid kérdezz-felelek játék után kiderül például róla, hogy Errata követője, aki sok egyéb elfoglaltsága mellett a Megnemértettség istennője, és egyébként arról nevezetes, hogy mindenki az ő követője, még akkor is, ha az illető pillanatnyilag nem is tud róla. A szektába belépő tudatos követők ezen a héten például aranyozott almákat kapnak ajándékba. A különféle misztikus dolgokkal kapcsolatos kamaszos eszmecsere igen kellemes délutáni elfoglaltság, bár a nyomozást talán jobban elősegíti, ha inkább a noteszünkben levő adatok és a tárgyaink után érdeklődünk nála – Malaclypse ugyanis tényleg szinte mindent "tud", amit Ankh-Morporkban manapság csak érdemes. A Mundy után maradt érméről például kiderül, hogy teljesen értéktelen, kivéve azt az esetet, ha valaki esetleg egy Hashishit (az első bérgyilkos-klán) akar felbérelni, míg Regin nyakláncáról az öreg Gróf ködösebb fogalmazásánál világosabban is megtudjuk, hogy egy szerencsét hozó amulett (jó és rossz szerencsét egyaránt hozó: először pár kisebb jót – aztán meg annyi rosszat, hogy bőven kiegyenlítse az előző számlát). Malachite-ot "ők" meg akarják gyilkolni (hogy kicsodák ők, csak ők tudják). Jasper Horst a legsötétebb összeesküvések központi alakja. Carlotta nemkülönben. Ha valaki mosolyogni akar, végigkérdezgetheti az összes nyomot: egy csomó, Pratchett-regényből már ismerős dolgot hallhat, legalábbis olyan előadásban, ami minden borzalmas összeesküvések és persze a hatalmas Errata körül forog. A megpróbáltatások tovább folytatódnak, ha átvonulunk Mooncalfhoz, aki a templom hátsó fertályában tartózkodik. Már a mögötte álló színes berakásokból készült üvegablak is roppant figyelemre méltó: azt a Korongvilág-szerte közismert vallásos jelenetet ábrázolja, amikor Morphine, az Álmok Angyala átadja az első pizzát az első halandónak. Mooncalf Malaclypse-hoz hasonlóan ugyancsak erősen spirituális szinten mozog, csak ő Anu-anu követője, aki – a templomban levő többi isten legtöbbjéhez hasonlóan – az egyedül üdvözítő legfőbb hatalom, az istenek istene. Az mondjuk

CSITT!

A következő eljárással a játék fejlesztőinek debug menüjét kapcsolhatjuk be. A főmenü többek között olyan opciókkal egészül ki, mint pályaválasztás, sérthetetlenség, az összes fegyver, tárgy vagy tetoválás választása, örök lőszer, és még sok más egyéb.
A könyvtárban, ahová a játék önmagát installálta (PROGRAM FILES\ACCLAIM ENTERTAINMENT\SHADOW MAN), először is meg kell keresnünk a DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH alkönyvtárat. Azon belül három fájlnak kell lennie, név szerint: DEBUG.MSC, E3.MSC, RELEASE.MSC. A RELEASE.MSC-t nevezzük át valami másnak (hogy később esetleg vissza tudjuk tenni), majd másoljuk rá a DEBUG.MSC-t. Ha ezek után indítjuk a játékot, máris tapasztalhatjuk a különbséget.

CSITT!

A Microprose kellemes kis Star Trek-játékát még nem teszteltük, de azért talán a már vadul játszó Star Trek-rajongóknak jól jönnek az alábbi csalások.
Csináljunk a játéknak egy ikont a desktopra, majd a Tulajdonságok-menüjében a játékot indító .exe file után írjuk be: –MUD (előtte space!) Ezután játék közben F9-re felgyorsul a kutatás, F10-re kapunk egy halom pénzt, az F11 pedig a Reveal Map, ami megmutatja az egész térképet.

CSITT!

F-22 LIGHTNING III

A Novalogic szimulátora tényleg gyönyörű, izgalmas – csak egy kicsit keményre sikerült. A CTRL+ENTER megnyomása után megjelenő ablakba begépelt csalásokkal kicsit könnyíthetnek a dolgukon mindazok, akiknek a családneve nem Richthofen:

TRUST NO ONE: sérthetetlenség
GHOSTPIT: láthatatlanná válunk az ellenséges gépek számára mindaddig, amíg tüzet nem nyitunk rájuk
THE TRUTH IS OUT THERE: végtelen lőszere lesz akkor is a pilótának, ha nem Mulder vagy Scully névre hallgat
BLACK OIL: feltankolja az üzemanyagtartályt
THIS ISNT HAPPENING: megjavítja zuhanás közben is a lelőtt gépet
I WANT TO BELIEVE: az előző ellenkezője, vagyis lezuhanunk.

CSITT!

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

BURGERGOD: Isten mód
IVEGOTIT: maximális energia, pajzs és lőszer
MORECLANG: az adott szint megnyerése és ugrás a következőre
TREESQUID: megmutatja a teljes térképet
DEADOFNIGHT: megöli az összes ellenséget
BYEBYEMONKEY: a kamera átvált követő nézetre
TUBE RACER: 200 sérülés
SHANANIGANS: mindenütt földönkívülieknek való ronda textúrák jelennek meg

nem derül ki, hogy egész pontosan minek is az istene Anu-anu (ő túlságosan hatalmas ahhoz, hogy holmi földhözragadt elképzelést szolgáljon), mindenesetre a társalgásból az derül ki, hogy a vallási liturgia középpontjában különféle pizza-alkotóelemek és hüvelykujjak állnak (Anu-anu rossz szokása ugyanis, hogy leharapja a hitetlenek hüvelykujját). A nyomok után érdeklődve mellesleg Mooncalf is igazolja Carlotta alibijét Regin halálának éjszakájára – viszont roppant gyanúsan viselkedik, amikor a rituális gyilkosságokról, avagy Mundy és Regin haláláról kérdezősködünk.

Ennyit egyelőre a vallási témákról. Ennyi időhúzás bőven elég ahhoz, hogy Sapphire létrehozza a találkozót Thermával. Ha visszabaktatunk az irodánkba, láthatjuk, hogy valaki egy levelet csúsztatott be az ajtó alatti résen. Ez nemcsak azt jelenti, hogy ideje lenne egy levélszekrényt felszerelni, hanem azt is, hogy Sapphire összehozta a találkozót a titokzatos Thermával. A helyszín ugyancsak titokzatos: a város egyik kihalt részén lesz a randevú, ráadásul a háztetőkön. Ha egyedül indulnánk oda, akkor nem találunk senkit a helyszínen és Lewton azon mereng, hogy sokkal jobb lenne Malachite-ot is magával hoznia: egyrészt segíthetne pár Thermával kapcsolatos kérdésben, másrészt meg végre leszállna rólunk ezzel az üggyel. Irány tehát Rhodan műhelye és közöljük a nehézfejű trollal, hogy összehoztunk egy találkozót a hőn áhított Thermával – és már rohanhatunk is a helyszínre.

Ahogy Malachite előtt felmászunk a tetőre vezető tűzlétrán, meglepő dolog történik. Illetve tulajdonképpen ez a lassan hagyománnyá váló esemény tulajdonképpen nem is olyan meglepő. Mármint az, hogy ismeretlen személy jól fejbe kólint bennünket, és arra eszmélünk, hogy a hold világít az arcunkba és beszédfoszlányokat hallunk. Ahogy jobban magunkhoz térünk, a holdról kiderül, hogy egy erős asztali lámpa egy sötét szobában, a hangfoszlányok pedig a városi őrség két tagjainak a szavai. Az első Nobby barátunk, a második pedig Detritusé, aki az egyetlen troll a városi őrségben. A helyzet ugyanis az, hogy Malachite-ot valaki agyonverte a háztetőn. A néhai testi felépítését tekintve ez már önmagában is figyelemre méltó tény, az pedig nemkülönben, hogy a tett eszköze a pajszerunk volt. Mundy után ez már a második gyilkosság, amit valamelyik holminkkal követtek el, minket eszméletlenül ottfelejtve a tetthelyen – szóval szokás szerint benne vagyunk a pácban, még akkor is, ha az indíték mind a két esetben hiányzik.

Nobby és Detritus jelenleg éppen arról vitatkozik, hogy melyikük a jó zsaru. Az utóbbi az igazát bizonyítandó ütni akar, majd – amikor Nobby azzal csitítja, hogy nehéz lesz vallomást kiszedni belőlünk, ha kiverik a fogunkat – rúgni. A kihallgatás a továbbiakban is hasonlóan kedélyes hangnemben zajlik: a tények felsorolása közben Detritus különböző típusú testi fenyítéseket ígér, Nobby pedig kétszemélyes vakációt egy tengerre néző motelszobában, ingyenes fogyasztással a minibárból. Később megjelenik Vimes kapitány is, aki a Cégnél egykoron viselt dolgaink miatt még mindig személyes haragosunk, és ő is beszáll a csevegésbe. Szeretné mielőbb lezárni ezt a pitiáner ügyet, hogy mielőbb a titokzatos Ellensúly-kontinensen fekvő Agatheal Birodalomból érkezett bérgyilkossal is leszámolhassanak, aki a rituális gyilkosságokat elkövette a város fontosabb polgárain. A dolog szerinte úgy fest, hogy Lewton ölte meg Mundyt és Malachite-ot, közben megpróbálta úgy beállítani a dolgot, mintha az Ellensúly-gyilkosságok elkövetője végzett volna ezzel a két nímanddal is. Próbálhatjuk bizonygatni az ártatlanságunkat, ráterelni a gyanút Horstra, Al-Khalira vagy akárkire – a végén úgy is kénytelenek leszünk feladni a dolgot. Az összes holminkat elkobozzák és mi a Patrícius palotájának alagsorába levő tömlöcbe kerülünk.

A tömlöcben sok mindent nem tudunk csinálni, legalábbis azon kívül, hogy szemügyre vesszük a cella falát, ami mellesleg a 'Hónap cellafala' címet nyerte az 'Otthon és Dungeon' című lap aktuális számában. Az unalmat az töri meg, hogy a cellaablakon beszűrődő fényben idővel egy patkányt pillantunk meg. A derék rágcsáló hajkurászása némi felüdülést jelent a rabság egyhangú perceiben. Egy idő után nem szalad el – ez az a pillanat, amikor a jobb oldali falon felfedezhetünk egy patkánylyukat. Ebbe belekotorva pedig azt, hogy a falnak ezt a kőblokkját el lehet tolni. Miután így tettünk vele, Lewton bemászik a résbe, hogy ő is részese lehessen annak a kevéssé szórakoztató élménynek, mint Monte Christo grófja. A vélt menekülési útvonal ugyanis nem a szabadságba, hanem egy másik cellába vezet. Illetve nem is egészen cella ez: teli van tervrajzokkal, műszerekkel, modellekkel – sokkal inkább valami kísérleti műhelynek látszik. A "cella" lakója sem Faria abbé, hanem Leonard da 'Quirm', a legendás ezermester, aki teával kínál bennünket. A Patríclus jobbnak látta, ha ördöngös találmányainak kifejlesztését a városi néptől légmentesen elzárva folytatja tovább, de ettől függetlenül a tudós nem vesz tudomást róla, hogy fogva tartják. Akárcsak legendás drusza (nem a Titanicos – a Mona Lisás!), ő is a Csapkodó-Szárnyú-Repülő-Gépezet kifejlesztésén munkálkodik, és egy technikai jellegű probléma miatt teljesen megszűnt számára a külvilág. Ezt az állapotot még az itt átutazóban levő troll sem tudta megtörni. (Malachite-ról van szó. Nobby és több szereplő is beszélt már róla, hogy Malachite-ot régebben lecsukták a Von Uberwald udvarházba történt betörés miatt, de ő megszökött a tömlöcből.) Mi se zavarjuk a Mestert, inkább sétáljunk a műhely végébe, és vizsgáljuk meg (jobb kattintással!) a falon levő rést, amit Malachite vésett ki, amikor megszökött.

Ebben a pillanatban lépteket hallunk a cellánk felől, így Lewton villámgyorsan visszaszalad. Szerencsére nem a kivégzőosztag érkezik, csak Nobby barátunk, aki azért jött, hogy kiengedjen bennünket, ráadásul Vimes tudtával. Találtak ugyanis egy szemtanút, aki homályosan látta a gyilkosságot. A szemtanú személye elég meglepő: egy gargoyle. (Olyan kőszobor, aminek víz folyik a szájából.) az általa adott személyleírás alapján minket kizártak a gyanúsítottak listájáról. A kapitányságon visszakapjuk az összes holminkat, leszámítva a pajszert, ami bűnjelként a Yardon marad. (Sebaj: a Café Ankh pincéje előtt álló kocsiról fel lehet venni egy másikat.)

Mivel Nobby nem osztotta meg velünk, hogy mit is látott tulajdonképpen a kővé dermedt "szemtanú", célszerűnek látszik, ha mi is szétnézünk a tetthelyen. Nobbyék akkurátusan körberajzolták Malachite holttestének körvonalait, de mivel ez csekély információval bír, forduljunk a Gable nevű kőszoborhoz. Rövid próbálkozás után eltekintünk az "iroda locsogója" (Clerk's Gable) és Clark Gable nevéből származó szóvicc magyarra interpretálásától, koncentráljunk inkább a mondókájára. A társalgás ugyan kicsit nehezen indul be (Gable kicsit nehezen beszél, lévén egy esőcsatorna a szájában, továbbá nem szereti, ha igen nyugodt életvitelét kritizálják, miszerint nincs más dolga, mint itt ülni a tetőn), a Malachite-gyilkosság adat használatával sikerül egy új nyomot kiverni belőle, miszerint a trollt valami hatalmas, szörny-szerű lény verte agyon.

Tegyük újra tiszteletünket a Patríclus palotájánál. Na, természetesen nem az őrökkel fogunk diskurálni, hanem megyünk tovább a szeméttelepre. A falat jobb kattintással megvizsgálva a fejünk felett pont azt a lyukat látjuk, ami Leonard műhelyéből nyílik. A feljutás módja kézenfekvő: elő a csáklyát és Lewton már mászik is. Itt egyelőre nincs dolgunk (szóval mászhatunk is vissza), a dologra csak azért volt szükség, mert ha most a noteszből előszedett 'búvóhely' adatot használjuk a falon, akkor meg is találtuk a Two Con-





kers számára ideális rejtekhelyet: a Patrícius orra előtt – elég őrült ötletnek tűnik, hogy működjön.

Ballagjunk vissza a Café Ankh borospincéjébe, ahol Lewton elújságolja Ilsanak, hogy megtalálta a búvóhelyet. Two Conkers úgy látszik egyéb tanulmányokat is végezhetett, mert azonnal beszáll Leonard gépezetének munkálataiba. Hagyjuk is őket magukra, és nézzünk Ilsa után, aki jön nekünk egy szívességgel: bejuttat bennünket az Archeológusok Céhének roppant exkluzív, zárt körű klubjába. A belső tér roppant barátságos benyomást kelt: félhomályos könyvtárszoba, a kandallóban ropogó tűzzel. Mintha a kandallónak támaszkodó női alak is ismerős lenne valahonnan. Feszes zöld blúz. Még feszesebb világosbarna forrónadrág. Egyetlen vastag copfba font hosszú vörösesbarna haj. Roppant figyelemre méltó domborzati viszonyok. A két pisztolyát ugyan mintha elhagyta volna valahol, de semmi kétség: ez Lar... Laredo Cronk, "tomb evacuator". Kicsit szkeptikusan hallja, hogy vendégek volnánk: tíz vendég közül nyolc ellop valamit. Ami tulajdonképpen nem is nagy bűn, lévén a régészek raktáraiban levő összes holmi is lopott (az ő mentsége például az, hogy kizárólag ezer évnél öregebb épületből szokott lopni). Lewton ugyan soha nem hallott a lányról (pedig tavaly kétszer is szerepelt a 'Havi Régész' címlapján!), de hosszasan cseveghet a lánnyal – a játékos rekeszizmainak nagy örömére. Laredo elmondja az ő kis életét, amely abból áll, hogy ősrégi, elhagyatott épületekbe tör be, hogy teljesen értéktelen kőkori vackokat szedjen össze (amelyeket aztán rendre visszalopnak) – marhaság, de az emberek szeretik hallgatni a kalandjairól a szóló történeteket. Egyébként már szeretne nyugdíjba vonulni, de a közönség nem hagyja. Azt is elkotyogja, hogy a vackokat az épület alatti termekben tárolják, amelyeket különleges, saját tervezésű biztonsági rendszere véd. Mellesleg ismeri Jasper Horstot is, a rosszhírű kincsvadászt: már egy csomószor versenyeztek egy-egy tomb raidelésében, és persze mindig legyőzte. Mint szakértő, természetesen azonnal felismeri a Mundytól származó érmét is, továbbá fellebbenti az eddigi beszélgető partnereink által már sokat emlegetett Tsort és Tsorta nevű helyek körül lappangó titkot is. A kettő között a különbség 2000 méter. Az első egy város (a véres tsorti háborúk helyszíne), a második egy falu (a tsorti véres háborúkkal kapcsolatos turizmus helyszíne). Az érmét nyilvánvalóan loptuk (látja a szemünkben), de ő roppant büszke ránk: a Korongnak ugyanis egyre több "tomb evacuatorra" van szüksége, mert végeláthatatlan készletek vannak ősi sírokból, katakombákból, templomokból, piramisokból, elveszett városokból, eltemetett kontinensekből, dungeonökből, szentélyekből...

... szóval itt az ideje itthagyni ezt a nőt. Ugorjunk be a mi jó öreg Horst barátunk rezidenciájára, aki csalódottan veszi tudomásul, hogy még nem hoztuk a kardot. Ha viszont megemlítjük neki, hogy Laredo a városban van, egészen felvillanyozódik és egy újabb üzletet ajánl: ha összehozunk neki egy találkát vele, akkor esetleg részletesen is megbeszélhetjük a kard-ügyet.

Vissza a Régészek Céhébe, ahol a noteszben Horst nevére kattintva átadjuk Laredonak az üzenetet, azzal a kommentárral, hogy ez valószínűleg csapda. Ezt ő is nagyon jól tudja, pontosan ezért érdekli az ügy – és ezzel a hölgy elvonul újabb tomboló 'tomb'-olásokra. Most már piszkálhatjuk a berendezési tárgyakat, elsősorban a könyvespolcot, amelyen észrevesszük, hogy az egyik könyv pánttal van rögzítve. Ha meghúzzuk, a kandalló nyikorogva elfordul és feltárul a raktárakhoz vezető rejtekfolyosó. Laredo természetesen nem hazudott a biztonsági rendszerekkel kapcsolatban (vagy legalábbis nem sokat: ugyan a felirat bizonysága szerint nem ő készítette őket – viszont léteznek). A teremajtó körül vibráló rózsaszín energianyalábok pont fordítva működnek, mint az a bizonyos mesebeli hercegnő: ha összecsókolózunk velük, Lewton a magánnyomozói állást meteorológusra cseréli, és vidám brekegéssel elugrál. Nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy a megoldást a falon levő panel szolgáltatja, de per pillanat csak véletlenszerű kódokat tudunk beütni, ami kevés lesz a sikerhez.

Van nekünk viszont egy biztonsági szakember ismerősünk a Saturnalia kaszinóban, a krupié társaságában. A Warb nevű varázsló (aki feltalálta a biztos módszert arra, hogy hogyan lehet veszíteni) ismereteink szerint a Láthatatlan Egyetemen tréningezi magát, s mellesleg a Láthatatlan Securitynál dolgozik, ahol mágikus (és roppant költséges) biztonsági berendezéseket készítenek. Fogalma sincs róla, hogy miért jár ide, amikor egy nagy rakás szerencsétlenség és állandóan veszít, de úgy gondolja, hogy itt talán van egy kis esélye. Egy ilyen szerencsétlen fickónak nyilván nagy szüksége van egy szerencsét hozó amulettre (ha balszerencsét hoz, akkor meg úgysem veszi észre a változást), tehát ajánljuk fel neki Regin nyakláncát. Warbnak ismerős a cucc: Regin sokat viselte itt játék közben – csak tudná, hogy csinálta, hogy mindig nyert... Azt sem igazán érti, hogy ha tényleg ilyen szerencsét hoz a lánc, akkor ugyan miért akarjuk nekiadni. Majd megérti: nem nekiadni akarjuk, hanem EL. Mivel pénze nincs, barterüzlet lesz a dologból: a csevegési listában megjelenik az 51-es raktárra vonatkozó lehetőség. Ugyan a kódot nem tudja, viszont minden biztonsági rendszernek van egy szervizkódja is, ami mindegyiknél ugyanaz: a "hátsó ajtó" (egy X a panelen) – ezt némi húzódozás és rábeszélés után meg is kapjuk tőle.

Vissza a mágikus kapuhoz, ahol a noteszből tárgyként használva a "hátsó kaput" kinyithatjuk a termet. Kis gond van: dugig van mindenféle kacattal, valami útmutatásra lenne szükség. Az útmutatást már megadta Ilsa, ha a Mundy halálának helyén talált szám után érdeklődtünk nála: "3712V? Ez úgy hangzik, mint egy leltári szám az Archeológusok Céhének raktárában.") Használjuk tehát ezt tárgyként a ládákon, és máris ott állunk a Varberg-ládát tartalmazó vitrin előtt. Újabb probléma: a vastag üveg gondosan le van zárva, amit a pajszerrel sem tudunk betörni. A megoldás a Korong legélesebb dolga: a gyémánt trollfog, amit a Mauzóleumban, a Madame Lodestone sírjában fekvő troll-romok közül vettünk magunkhoz. A fog kiválóan hasítja az üveget és nemsokára a kezünkben is tartjuk az értékes zsákmányt: az aranykardot, ami után Carlotta, Horst és még ki tudja hányan vágyakoznak. Lewton csalódottan megjegyzi, hogy azért annyit elvárt volna egy ilyen mágikus herkentyűtől, hogy egy kicsit vibráljon vagy egy kicsit világítson – de ez egy teljesen szokványos kardnak tűnik.

Pedig nem az. Ahogy kilépünk a Céh épületéből, Lewton úgy dönt, hogy jobb lesz, ha hazáig rohan. Valaki azonban a nyomába szegődik és ugyanazt a rémálmot látjuk megelevenedni, mint az introban. Lewtont üldözőbe veszi valaki – vagy Lewton vesz üldözőbe valakit? Ez egyelőre nem tiszta. Az viszont igen, hogy akinél a kard van, az az üldöző, és egy ügyes csellel hamarosan elvágja a másik útját. Villan a kard, eldől egy test és az eső vérfolyamot mos a büdösen hömpölygő Ankh folyóba. Meghaltunk. Eltemettek bennünket a Kisebb Istenek Templomának temetőjébe. Nyugodj békében, Lewton... Ámen.

Mielőtt gyászba borulna a kedves olvasó, megnyugtatom, hogy nem ő halt meg, csak Lewton – legalábbis a történet szerint. Hamarosan farkasemberként kel ki a sírjából, ami meglehetősen új perspektívát ad egy magánnyomozó karrierjének. Még a végén talán elnyeri Carlotta kezét. Vagy Ilsáét. Vagy Sapphire-ét. Vagy Horstét, mert van aki forrón szereti...) Vagy egyiket sem. A jövő hónapban kiderül.

CSITT!

THRUST, TWIST AND TURN

Nyáron megfeledkeztünk egy kicsit erről az autóversenyről, de azért két könnyítés talán nem fog megártani hozzá. Csináljunk a játéknak egy shortcutot, majd a Tulajdonságok-menüjében az indító TTT.EXE után írhatjuk be a következő paramétert (a – előtt szóköz!)

–ACCS: az összes pálya választhatóvá válik
–CODENAME:LAAMANEN007: bónusz autó

CSITT!

ROLLERCOASTER TYCOON

A Vidámpark-tulajdonosoknak egy csomó problémája van mindig a látogatók lelkiállapotával. A dolgon jelentősen segít, ha az alábbi nevekre nevezik át a parkjukat:

JOHN MACE: a látogatók dupla pénzt adnak ki minden menetért mindegyik látványosságon
JOHN WARDLEY: a látogatók mindig elégedettek, semmitől nem romlik a hangulatuk
MELANIE WARN: a látogatók mindig tökéletesen boldogok

CSITT!

DRAKAN (DEMO)

A beszéd billentyű megnyomása után az alábbi csalásokat begépelésével a következőket érhetjük el:

SANCTUARY: isten mód
SMEGHEAD: maximális egészség

Ismétlés a tudás anyja! Nemcsak azért, mert ismét az 576 Kbyte levelező tagozatát olvasod, hanem azért is, mert most megismétlem a szolgálati közleményt, ami a bevezetőben már egyszer elhangzott. (Tudom, hogy a bevezető olvasgatásának élvezeti értéke csekély, viszont nem szeretném ha valaki lemaradna róla.) Szóval:

Az e-mail címeink megváltoztak!

A továbbiakban az lenne a tiszteletteljes kérésem, hogy a nekem szóló elektronikus leveleket az alábbi címre nyomassátok:

covboy@576.hu

Ugyanide jöhetnek az újságban írkáló gyanús alakoknak szóló levélbombák, én majd továbbítom őket a megfelelő helyre. (Recycle.bin) Az impresszumban szereplő 576kbyte@576.hu címre azonban nekem szánt irományt nem kéne küldeni – ide azok írjanak, akik véletlenül nem kapták meg a megrendelt csomagot, csekket, újságot, egyéb bigyót. (Illetve lehet ide is írkálni nekem, csak nem biztos, hogy meg is fogom kapni, ezzel az erővel lehet akármi@akármi.hu-ra is küldeni a dolgot.) Ha valakinek az a perverzitása, hogy továbbra is az 576kb@iris.hu-ra e-mailezik, gyorsan élje ki magát, mert az már csak decemberig él. (Mármint az e-mail cím, bár ebben a mai világban sosem lehet tudni.)

Na, térjünk akkor vissza megszokott kis medrünkbe: jöhetnek a levelek. Mint az várható volt, papírkos... izé, nyelvbotlás volt (sőt: nyevlbotlás, hogy azért tartsuk a 100 karakterre jutó nyomdahibák átlagát is), szóval a postaládámat e hónapban jobbára a múltkori egyik prominens kis levélre érkező reakciók töltötték meg. (Aki nem tudja melyik levélről van szó, gyorsan rendeljen egy múlt havi számot az 576kbyte@576.hu-n, mert gyakorlat teszi a mestert!) Voltak akik vállonveregettek, voltak akik megjegyezték, hogy csúnyán beszélek (bizony! és még a mostani Csevegőt is anyázással kezdtem!), sőt, még olyanok is voltak, akik azt írták, hogy igaza van barátunknak, és nekem nem kellett volna úgy megharagudnom rá. Nahát, nahát. Kaptam is egy hosszas levelet egy régről ismerős arctól, ezt most iktatnám is, aztán le is zárhatnánk az ügyet egyszer s mindenkorra.

Üdvözletem Néked, kedves kolléga!

Nos, valóban igaza volt annak a Papp Gábor nevezetű embernek, mert levele alapján ragadtam én is újfent billentyűzetet. A régebbi számban még megírtam Neked, hogy ez az egy újság, amit végigolvasok rendesen, ezért most egy hosszabb lélegzetvételű levelet írok, melyben másokkal ellentétben megpróbálok a konkrétumokban is segítséget adni, kérdés, hogy ezeket a tanácsokat megfogadjátok-e, de ez már ugye rajtatok múlik... (Nyugodtan berakhatod a levél részeit (ne mindent, mert az unalmas lenne, max emelj ki néhány dolgot szerintem, ha akarsz) a Csevegőbe és nyugodtan írkálj bele mindenféle vastagított betűvel, ugyanis ezért volt élvezetes mindig is a Csevegő, mert igazából a belepofázások miatt olvasta el az emberke összefüggéseiben az egész levelet, míg a mostani számban (99/9) három ilyet találtam csak...) **(Kérlek, ezen ne múljék! – már megint egy statisztikus –)**

Szóval először is, ami a leginkább ba***a a csőrömet **(Csillagok, csillagok, szépen ragyogjatok...)**, az a Csevegő legvégén történő kifakadásod volt. Hiába is cseszegetnek olvasók, hiába kapsz akárhány kritikát, nyilvánosan NEM szabad lehordani azokat, akiktől a pénzedet szerzed, mert egy újságot csak addig vesznek meg, amíg a haverokkal beszélgetsz. Még dicsekedhetsz is, ha pedig támadja valaki az újságot, akkor az olvasóközönség nagy része összetart és összefog a védelmében! **(Mint ahogy az történt is, csak nem tapétázom vele tele a csevegőt – elég ha én olvasom.)** Te pedig pont ezt bombázod szét, amikor ilyeneket írsz a nyilvánosság felé. Nem tudom, mostanában olvastál-e a fórumokban (HirNet, idex, Internetto) ilyen és olyan hozzászólásokat, sajnos, nagyon sokan lehúzzák a lapot és nincs olyan sok ember, aki felszólalna az érdeketekben. Szerintem minden egyes olvasót meg kell becsülni, még ha hülyeségeket is csinál, és tűrni azokat, mert ez majdnem olyan, mint amikor a kiszolgálónak azt mondják, a vásárló szava szent és mindig igaza van.

Na, akkor itt meg is állhatnánk egy szóra, mert kezdenek sűrűsödni az események.

Egyrészt: Nem olvastam mostanában "a fórumokban" ilyen és olyan hozzászólásokat, de ha már a fórumoknál tartunk: a Magyar Fórumot néha szoktam olvasni és képzeld, Csurka Pista bácsi egyszer nem szólalt fel például Horn Gyula érdekében. Mivel gondolom a Gyula ettől még tudott este aludni, én se zavartatom magam nagyon. Ettől legalábbis nem. (Azt meg csak úgy zárójelben jegyzem meg, hogy a mi kis háztáji fórumunkban sem szólalt fel senki e fórumok érdekében. Eddig szóba sem kerültek. Ez meg csak úgy eszembe jutott.)

Másrészt: Nem igazán értek egyet azzal a megállapítással, hogy azért mert valaki megvette az újságot vidámparkot is játszhat benne. Szemléletes példával élve: ha betérek egy vendéglátóipari egységbe, hogy néhány pohár habzó nedűvel öblítsem le a levelezés közben kiszáradt torkomat, nyugodtan használhatom a mellékhelyiséget, ha a szükség úgy hozza. Azért viszont már neheztelni fognak, ha a dolgomat a mosdókagylóba végzem, és marhára nem érdekli őket, hogy kinek a sörétől is kellett sürgősen kimennem. (Mielőtt valaki még megmagyarázná: ez a példa nem vonatkozik feltétlen a múltkori levélíróra – kizárólag az efféle gondolkodás visszásságaira óhajtottam a magam szerény módján rávilágítani.)

(Meglepő húzás következik. Mivel úgy látom, hogy ez az eszmecsere majd' az egész csevegőt be fogja tölteni, közben elhintek pár egyéb levélkét is. Az ilyen kis mellékvágányokat majd *ilyen kurzív betűvel* írom, hogy azért valamelyest elkülönüljön a főcsapás irányától.)

Kritikát egyébként így is ki lehet fejezni:

COVBOY!!!

*A ro***t életbe! Miért van tele 576 nyombahibákkal?! Miért?! A szeptemberi számban, átfutottam, 7 nyomdahibát találtam!!! Ez azért mégis csak sok!!! Megyarázatot követelek a TSCHE-Wlä -ben (GYK.: a csevegőben)!*

Üdv.: Div

Dear barátom! A magyarázat egyszerű: ennyi halom karakterben néha becsúszhat egy-egy baki. Azért szégyellem ám magam. Az azért vigasztal, hogya nymodahbiákat nemdi rekt kvöetjjük ell, és az 1:40.000 arány talán azért nem is olyan rossz. Meg másképp miről másról is leveleznénk, nemde?

Na, látod, ez sem egy szép kritika, mégis a szerző teljesen szabatosan hangot ad annak, hogy vajh' miért is dúl a lelkében szörnyű vihar. Aztán van még jobb is, amikor mosolyogni is lehet a kritikán (és mellesleg sokkal szívesebben veszi az ember tudomásul). Ugyancsak az előbbi témánál maradva például:

ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ!!!!!!!!!

Kérdéseket fogok feltenni:

1.Mit csináltok?

2.Olvastátok az újságot?

3.Mi van benne?

4.Eláruljam?

5.Kb.10 db nyomdahiba van az újságban?

6.Megtaláltad?

7.Most mi lesz?

"Néha kérdéseket feltenni nehezebb, mint válaszolni rájuk." (Sz.Á.3.könyv, 5.szentbeszéd)

Széchy Ádám

Az utóbbi megállapítással teljes mértékben egyetértek.

Tessék, nem sokkal jobban néz ki egy ilyen kis finoman cizellált mű?!

Másrészt szerintem a KIBASZOTTUL szó használatával nem értél el semmit.

Hogyne értem volna el! Mivel eddig szorgalmasan kicsillagoztam a kizárólag nagy szótárban megtalálható, vulg. kitételű szavakat, mindenkinek feltűnt! Az írott és nyomtatott szó ugyebár egy kommunikációs forma – márpedig én itt azt óhajtottam közölni a tisztelt publikummal, hogy nekem itt valami kibaszottul nem tetszik, és ezt a célkitűzést szerintem el is értem. A magam szerény módján, persze.

Szóval véleményem szerint nem az olvasók kritizálása a megoldás, főleg, ha bizonyos dolgokban igazuk van, csak maximum nem tudják ezt pontosan megfogalmazni számodra, mert egyszerűen nem értenek hozzá, mivel nem járatosak a témában.

Na, itt elhangzott a kulcsszó, álljunk is meg egy percre. Most szimplán megkérdezhetném, hogy "akkó meg mé pofázik bele?!" – de inkább árnyaltabban is kifejteném a dolgot. Igazából nem volt nekem személy szerint semmi bajom a múltkori gyermekkel, csak egy valami már kezdett bosszantani. Való igaz, én kértem, hogy ha esetleg van valakinek építő jellegű javaslata az újság jobbá tételére, akkor az ne mulassza el megosztani velem. Én igazából a tartalomra vonatkozó konkrét dolgokra gondoltam (mittomén: legyen minden számban 2 oldal joysticktesz; legyen 3 játék, amiről írunk 10 oldalt, a többiről pedig egy hasáb; legyenek nagymellű lányok tangabugyiban; tangabugyi nélkül; nagymellű tangák lányok nélkül – ilyenekre.) Ehelyett kaptam jó esetben olyan rébuszokat, mint hogy az "újság színvonala sokat romlott". Ez egy kijelentés, indoklás nélkül, ezzel az erővel azt is mondhatta volna bárki, hogy kartonvarrónő vagy hogy minden követ követ. A rosszabbik esetben elkezdték megmagyarázni, hogy hova tegyem a reklámokat, hogyan csináljak bevételt, hogyan lehet ámövelés nélkül az oldalszámot felemelni – vagyis hogyan csináljak újságot. Khm. Szerintem azt én azért jobban tudom, hogy a jelenlegi háttérrel hogyan lehet technikailag üzemeltetni ezt az újságot. Én kész vagyok elismerni, hogy ha valaki már 12 hosszú perce foglalkozik ezzel a témával, akkor már jogosult egy egyetemi katedrára – de mivel én már 12 éve csinálom, úgy gondoltam, hogy nem fogok a továbbiakban odaállni senkivel vitatkozni ilyen marhaságokon. Szegény barátunknak peche volt, pont ő volt soron. Az élet kegyetlen.

Én azért megpróbálom, mert valamennyire ismerem a dörgést. Akkor kezdeném is az elejéről, vagyis olyan sorrendben, ahogy eszembe jutnak a dolgok...

(...)

(Egy kis vágás következik. Itt számos érdekes megállapítás található (sötétek a Kingpin-képek, tartalom jó, hírek nem jó, stb.) – vitafórumot nem nyitunk nem nyitunk rajta, hanem ugrunk, amíg esetünkbe nem vágó téma bukkan fel. Nem fogjátok kitalálni, mi lesz az...)

A Csevegőben szerintem kicsit eltolódtak a témák, talán amiatt is, hogy olyan leveleket válogatsz bele, amelyek miatt mások nem ragadnak tollat. Ennél akkor már sokkal érdekesebbek voltak azok a levelek is, amikor mindig a sör küldözgetéséről volt szó. Ha javítotok bizonyos dolgokon, akkor nagy valószínűséggel ez is inkább egy poénos

levelező fórummá változik vissza. Amúgy meg ha valakinek a levelére csak gorombán tudsz válaszolni, mert annyira felmegy benned a levél olvasata közben a pumpa, akkor inkább ne rakd be, ezzel csak további embereket dühítesz fel, azok is írni fognak hülye leveleket stb. Talán ebben lehet igazán legjobban megsérteni az olvasókat.

Ne feledd, a CoV is a postája miatt vált híressége mellett hírhedtté is, ez egy olyan része volt az újságnak, amelyre büszke lehetett mindenki, hogy ismeri, olvasta, az ő CoV-jában is benne volt. No, és persze a benne elhangzó témákat nap mint nap fel-[illegible]ták a sulikban a kölykök és a munkahe-[illegible] számítástechnikusok. Ezek a jópo-[illegible]kek még mindig megvannak, csak [illegible]atjak a színvonalcsökkenést és elpártolnak, vagy elvesztik a kedvüket az íráshoz.

Szerintem itt most alapvető marhaságokat beszélsz.

1. A CoV-hoz képest itt jól nevelt, választékos úriember vagyok. Ha nem tetszett valami, ott szépen elküldtem az illetőt oda, ahova hirtelen kívántam – itt szerényen megpróbálom láttatni vele azon dolgokat, amelyek elkerülték amúgy éles figyelmét.

2. A benne elhangzó témákat meg azért hozták fel másnap az iskolában, mert egyrészt a levelezési rovattal rendelkező újságok körében akkor (is) az volt a trend, hogy kizárólag olyan leveleket közöltek le, amelyben a t. levélíró valószínűleg már attól is orgazmust kap, ha csak rágondol az adott újságra. Én másként gondoltam az ügyet: a vállonveregetéseket szépen zsebretettem, az újságban pedig azokra válaszoltam, akik pont ellenkező alapállásból írták meg kicsiny véleményüket. Biztos volt egy kis meglepetés először, pedig én csak annyit csináltam, hogy mindenkivel olyan hangnemben beszéltem, ahogy ő velem: ha bolondozott, akkor én is mókáztam; ha komoly volt, akkor próbáltam megmagyarázni neki a dolgokat (már ha tudtam); ha pedig kilógott a kapa a szájából, akkor természetesen azonnal elhajtottam a jó büdös – szóval oda. Most lehet, hogy öregszem, de már rég nem okoz elégtételt, ha sikeresen bohócot csinálok valakiből 25 ezer ember előtt. Nem illdomos viselkedés – mondaná Fülig Jimmy. (Bár alapanyag még bőven lenne az ügyre.)

3. Olyan leveleket válogatok be, amilyenek jönnek – na jó meg olyanokat, amire érdemes válaszolni, netán direkt a Csevegőben akarok rá válaszolni ilyen-olyan okokból. (Mint az imént kifejtettem, ez is egy "ilyen-olyan okból" kategóriájú volt.) Meg néha olyat is, amin valamiért nagyon kacagtam. Itt van egy ilyen is, ami egyben egy közérdekű kiáltvány is:

MEGNŐSÜLTEM!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Éééén marha!
FÉRFITÁRSAIM!!!!!!!!
A nő csak messziről jó, na meg sötétben! Ha egy nő megkérdezi hány gyereket szeretnél, kapd fel a nadrágod és rohanj, ameddig bírsz (a következő nőig :-))))))
No pá...
1999.09.21. Rabságom naplója...
Mfalcon

Látod-látod? Ezért (is) jobb a PC: van rajta On/Off gomb. Szerencsés egybekelésetekhez egyébként az 576 olvasók nevében is szívből gratulálok / őszinte részvétem. (Nem kívánt rész törlendő.)

Nem tudom, mennyi bevételek van az apróhirdetésből, de én a helyetekben vagy eltörölném, vagy ingyenessé tenném, de valamilyen terjedelembeli korlátozással (lásd mondjuk VOX és a szelvényes megoldás), bár ebbe annyira nem tudok beleszólni, mivel a hátterét a dolognak nem ismerem.

Akkor elárulok egy háttérinformációt: mint a hirdetési tarifákból és a hirdetések számából is láthatod, nem ez az évezred boltja – ez csak egy lehetőség az olvasóinknak. A hirdetés meg igen egyszerű okokból nem ingyenes: amikor például a CoV-nál ingyenes volt, akkor mindenki nekiállt hirdetni (ha már egyszer ingyen van!). Ilyenek jöttek, hogy BMX-kerékpár eladó, 20 év körüli szőke lányok ismeretségét keresem, valamint méz kapható. Gépelhettük három napig.

Amúgy még egy dolog a hátsó borítóról, mégpedig, hogy az ezredfoduló már hivatalosan sem 1999. december 31 után következik be, hanem 2000-ben ugyanekkor, ugyanis nem volt 0. év, ebben megegyeztek a vitás felek és ez már hivatalos álláspont. Ez valahogy szúrta a szemem a WestEnd City Center reklámjában. Mindenkinek megvan a saját joga eldönteni, mikor van ezredforduló, de szerintem a legjobb, ha nem írjuk le, hogy szerintünk mikor van, mert ez nagyban feldühítheti azt az olvasót, aki mondjuk pont az ellenkezőjét gondolja (például engem a meggyőződésem miatt, hogy 0. év nem volt és eddig évezredeken át úgy számoltuk, hogy az 1000. év még az előző századhoz tartozik, ahogy ez az évszázadoknál is megvan (pl. 1800 még a XVIII. század, így 2000 is még a XX. század).

Pheew, hát remélem, hogy valamennyit sikerült segítenem egyik kedvenc újságom jelenlegi helyzetén és sikerül a hírneveteken az olvasók körében esett csorbát kiküszöbölni **(Pardon, ez így nem pontos: a TE körödben esett csorbát kiküszöbölni – mindenki csakis a saját maga nevében beszéljen, ne képzeljen maga mögé nem létező tömegeket. Ez persze nem vonatkozik a kormánypárti politikusokra, nekik szabad.)** és remélem, hogy nem a rossz oldaláról nézed a dolgot és nem veszed az egészet kioktatásnak egy feldühödött pillanatodban.

Ha esetleg valamit felhasználsz az ötletekből, én annak nagyon örülni fogok, remélem, pozitív változásoknak leszünk szemtanúi (ha esetleg honorálni szeretnéd eme tettemet, nyugodtan küldj sört, de csak gyömbérsört, én azzal élek.

Kívánok minden jót a továbbiakhoz! Üdvözlettel, Chilly

Dear dude! Sok mindenre itt a végén nem tudok válaszolni itt a végén, hiszen menetközben már megtettem. Gratulálok, hogy ekkora levelet bírtál írni, ami még erősen megvágott állapotban is majdnem beterítette a csevegőt. (Persze ehhez én is hozzájárultam, de álmos vagyok, és ilyenkor mélyen filozofikus hangulatba kerülök, ami nálam akut szószátyárságban csapódik le.) Az utoljára felvetett probléma szerintem úgy marhaság, ahogy van – de legyen neked! Nekem legalábbis tökmindegy, hogy volt-e nulladik év vagy sem. Tiberius római császár és kortársai viszont szörnyen pechesnek érezhették magukat ahogy –1-ből +1-be zuppantak, és így szinte teljes mértékben kiesett az életükből egy év. Persze mély elégedettséggel tölt el, hogy milyen kis ügyes vagyok: mostanában valamelyik cikkben úgy fogalmaztam, hogy valami várható az ezredforduln, függetlenül attól, hogy most szilveszterkor lesz-e vagy jövőre – látod, már tudat alatt is vigyázok minden szavamra! Mindegy. Sörről persze szó sem lehet (gyömbérről meg pláne), a lényeg, hogy jót csevegtünk, csocsesz.

Volt még egy borzasztó baklövés az előző számunk Kingpin leírásában, amit most még mindenképpen orvosolnunk kell:

Szia CoVboy!

Mond meg a Vári Zolinak, hogy ha a Cypress Hillt meg egyszer a hardcore-ba sorolja, akkor letépem a fejét és le****ok a nyakán!!!!!!!!! Vagy még jobb: többet nem veszem az 576kB-t. **(Maradjunk az első verziónál. Utóbbi esetben én követem el a mi Zolinkon az említett inzultust.)** A szüleim így is ugrálnak, hogy minek veszem azt a marhaságot ha már egyszer előfizettek a pc gurura. A Limp Bizkit, az hardcore. A Cypress Hill az ízig-vérig californiai ganxtarap. NEM hardcore.

Ennyit erről, csá!

Killer MC

A helyreigazításnak helyt adok. (Különben még ránkdől az Országház.) Vári Zolinak munkaköri kötelessége lesz ezentúl a "Ki kicsoda a jelenkori rapzenében?" (röviden: Deathrap Dungeon) című lexikon tanulmányozása. Ismereteiről hónapok végén felmérő dolgozatot fog írni, melynek eredményeiről természetesen tájékoztatom olvasóinkat.

Mielőtt fájó búcsút vennék tőletek, felhívnám a figyelmet az alant látható interaktív társasjátékunkra, amihez még egy jövő havi 576, valamint egy olló is szükségeltetik majd. A dolog egyfajta Magic the Gathering-szerű gyűjtögetős kártyajáték, csak itt nem tart olyan sokáig összegyűjteni egy teljes paklit (meg nem is kerül annyiba). A fotó nem engem ábrázol, tehát nem kell darts-táblának használni. Ha valakit az is érdekel, hogy akkor vajon kicsoda, lapozzon a 16. oldalon lévő reklámhoz, ahol abban a szerkóban látható, amelyben talán egy kicsit már könnyebben felismeri pármilliárd ember a Föld kerekén.

Ha gondoljátok, a jövő hónapban vitatkozhatunk esetleg arról, hogy mikor lesz az ezredforduló. Vitaindítónak:

a./ 1999. december 31. utáni napon
b./ 2000 december 31. utáni napon
c./ holnap
d./ nem lesz ezredforduló: most szilveszterkor lepattanunk az újévről, és mandínerből meggyünk vissza 0-ig.

Pusszant mindenkit: CoVboy



A P R Ó H I R D E T É S E K

[illegible]

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel 06-1/388-55-34

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése C-64 turbókártyák, Amigás bővítések Tel 418-8845, 06-30-9-510-510

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek:	20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek:	20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC C64

ROVAT: CSERE KERES

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) INVERZ (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

[illegible]

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte [illegible] akciós áron, egységesen

100,-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók
vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	41	[illegible]
2	[illegible]	22	[illegible]	42	[illegible]
3	[illegible]	23	[illegible]	43	[illegible]
4	[illegible]	24	[illegible]	44	[illegible]
5	[illegible]	25	[illegible]	45	[illegible]
6	[illegible]	26	[illegible]	46	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	47	[illegible]
8	[illegible]	28	[illegible]	48	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14	[illegible]	34	[illegible]	54	[illegible]
15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
17	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
18	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

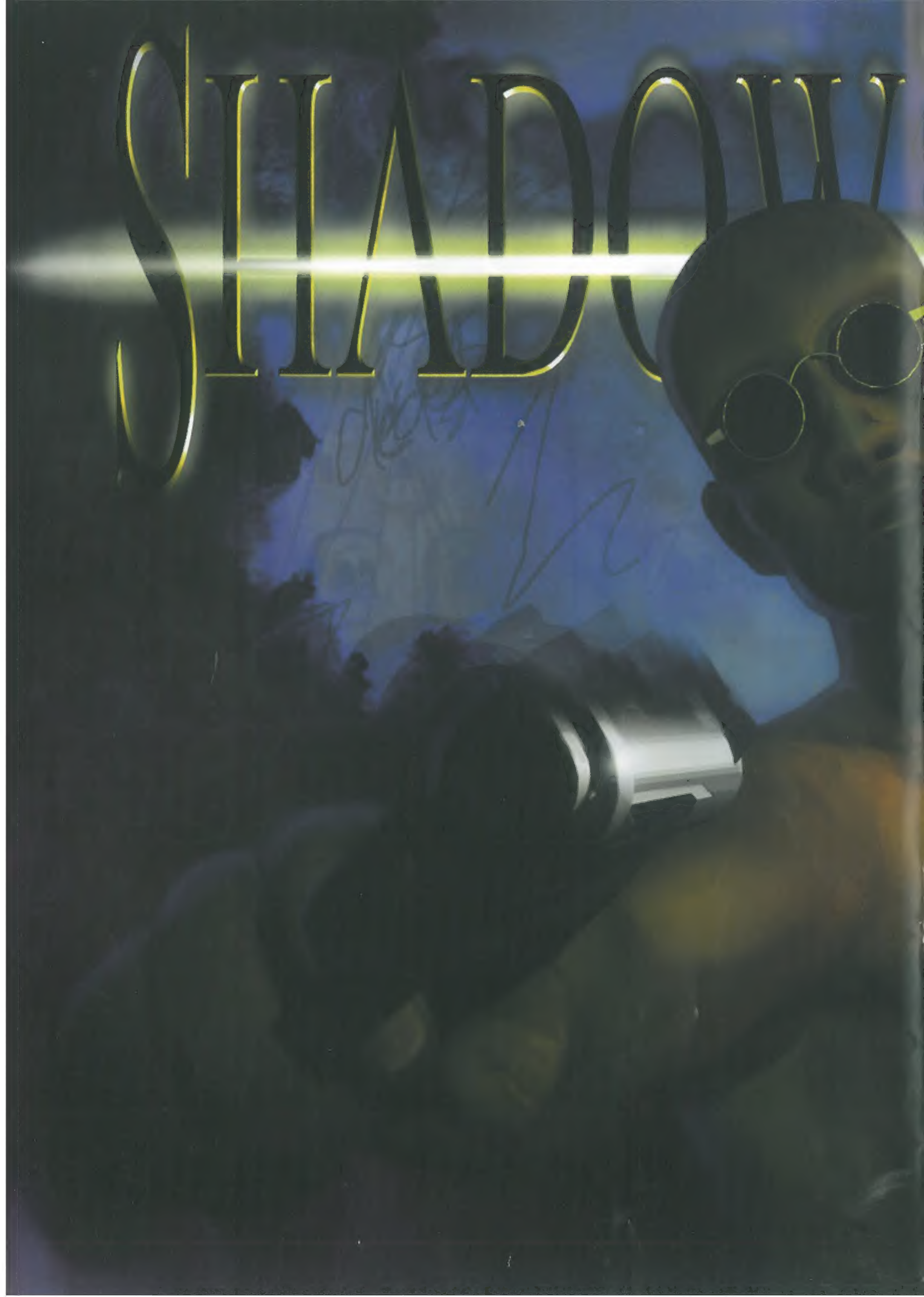
* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron +postaköltség* megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/12	398,-
98/2	318,-	99/1	398,-
98/3	318,-	99/2	398,-
98/4	318,-	99/3	398,-
98/5	318,-	99/4	398,-
98/6	318,-	99/5	398,-
98/7-8	576,-	99/6	398,-
98/9	398,-	99/7-8	576,-
98/10	398,-	99/9	398,-
98/11	398,-		


KINGPIN


576 KByte
POSZTER


SHADOW



576 KByte POSZTER

Acclaim
STUDIOS